REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº16 - 350 PTAS

# Nintendo Acción

ASÍ SE HIZO

Cómo manejaron la plastilina los chicos de CLAYFIGHTER





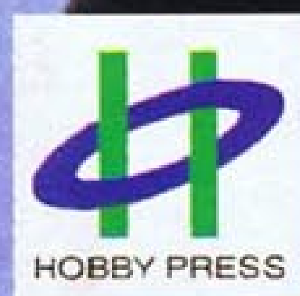


PREVIEWS

Plok y Final Fight 2, a un mes de su lanzamiento

CES'94

Nintendo apostó fuerte en la feria de Las Vegas




Clayfighter revolucionará los juegos de lucha

# LOS NUEVOS ÍDOLOS DE BARRO




Edita: **HOBBY PRESS,S.A.**
**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión
**Director Editorial:** Domingo Gómez

**Director:** Amalio Gómez
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Subdirector:** J. Carlos García Díaz
**Redacción:** Javier Abad, José C. Romero (Traducciones)
**Diseño y Autoedición:** Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Millán de Miguel
**Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha
**Fotografía:** Luis Covaleda
**Colaboradores:** E. Lozano, D. García, J. Gallego, A. Fernández, C. Alonso, Javier Castellote

**Directora Comercial:** María C. Perera

**Coordinación de Producción:** Lola Blanco
**Director de Administración:** José Angel Jiménez
**Departamento de Circulación:** Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones:**
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:** COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
**Imprime:**
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
**Depósito Legal:** M-36689-1992






Año III - Nº16
MARZO 1994
350 ptas. (Incluido IVA)

## Todas las claves de...



## Los «Super Stars»



**... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy**

## Las «Previews»










## Y las Secciones Habituales:



## Editorial

En cuestión de juegos, casi nadie puede decir que tenga la última palabra. Porque luego viene otro que ha inventado no sé qué táctica, que la ha plasmado con éxito en su último cartucho, y que te deja compuesto y sin tanta fama. Eso no es lo que ha ocurrido exactamente este mes. Que la gente es muy cuca y nadie dice que tiene lo mejor. Pero sí que es lo que ha estado a punto de suceder. Y es que cuando crees que ya lo has visto todo en este mundo, llegan cosas que decididamente te sorprenden. Hablamos de dos casos especiales, grandes juegos para más señas, que incluimos en este último ejemplar. Clayfighter es el primero. Se trata de una gozada plástica, estética y jugable que viene de las manitas de Interplay (vía Visual Concepts) y que ocupa nuestra portada, 4 páginas de review y un Así se hizo de lo más interesante. Imprescindible, no lo dudéis.

El otro se llama NBA Jam. Es una apuesta de Acclaim -casi tan fuerte como Mortal Kombat- por el espectáculo y el sabor de los mejores 16 bits (y megas), que en esta revista hemos probado, jugado y endiosado.

Son cosas del software. Pero también hemos podido probar la revolución Nintendo a través de su Project Reality. Al cierre de esta edición llegaba un complejo informe sobre la máquina más esperada del momento, en el que se nos daban las pistas necesarias para escribir largo y tendido sobre la impaciencia. Eso será el mes que viene. Hasta entonces.




**STREET FIGHTER II TURBO.** Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.



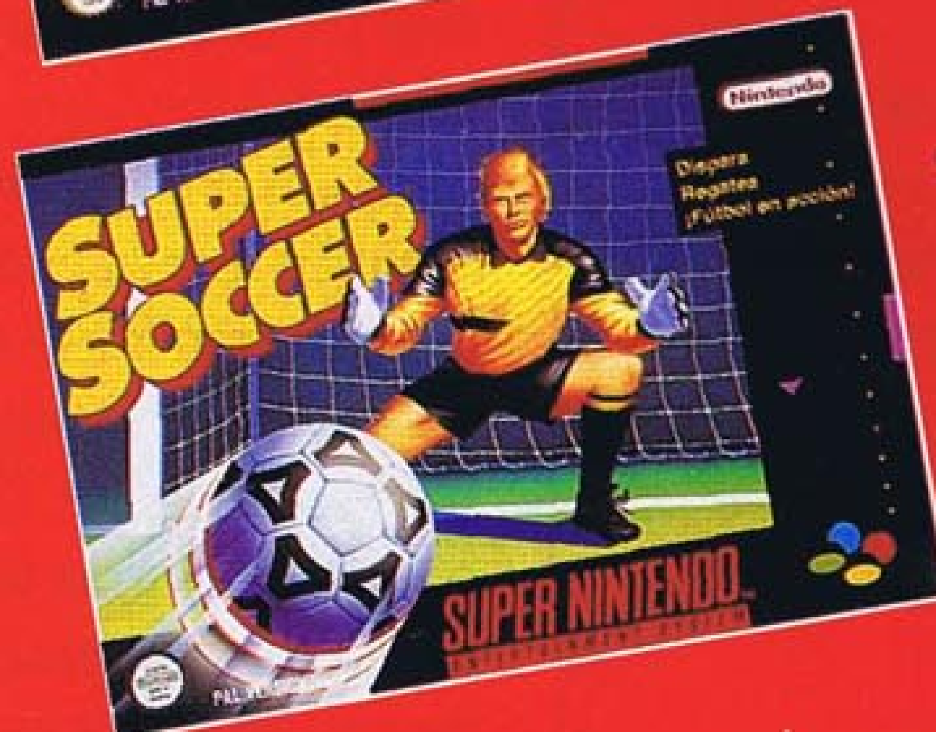

**SUPER MARIO KART.** La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.




**BUBSY.** La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.




**STARWING.** Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.




**SUPER SOCCER.** Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.





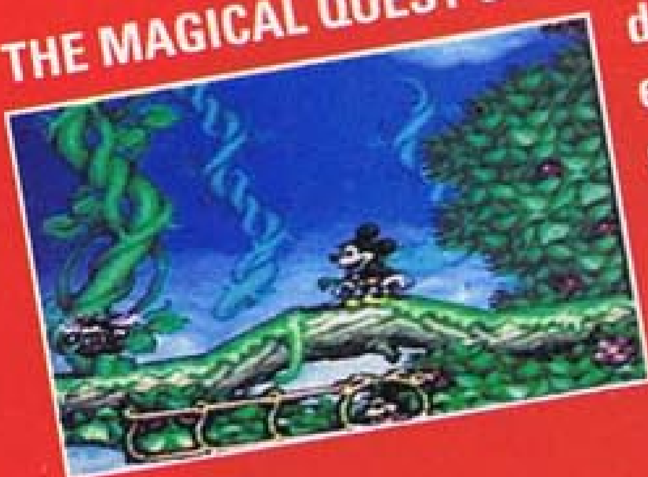












THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde. Para 1 ó 2 jugadores.

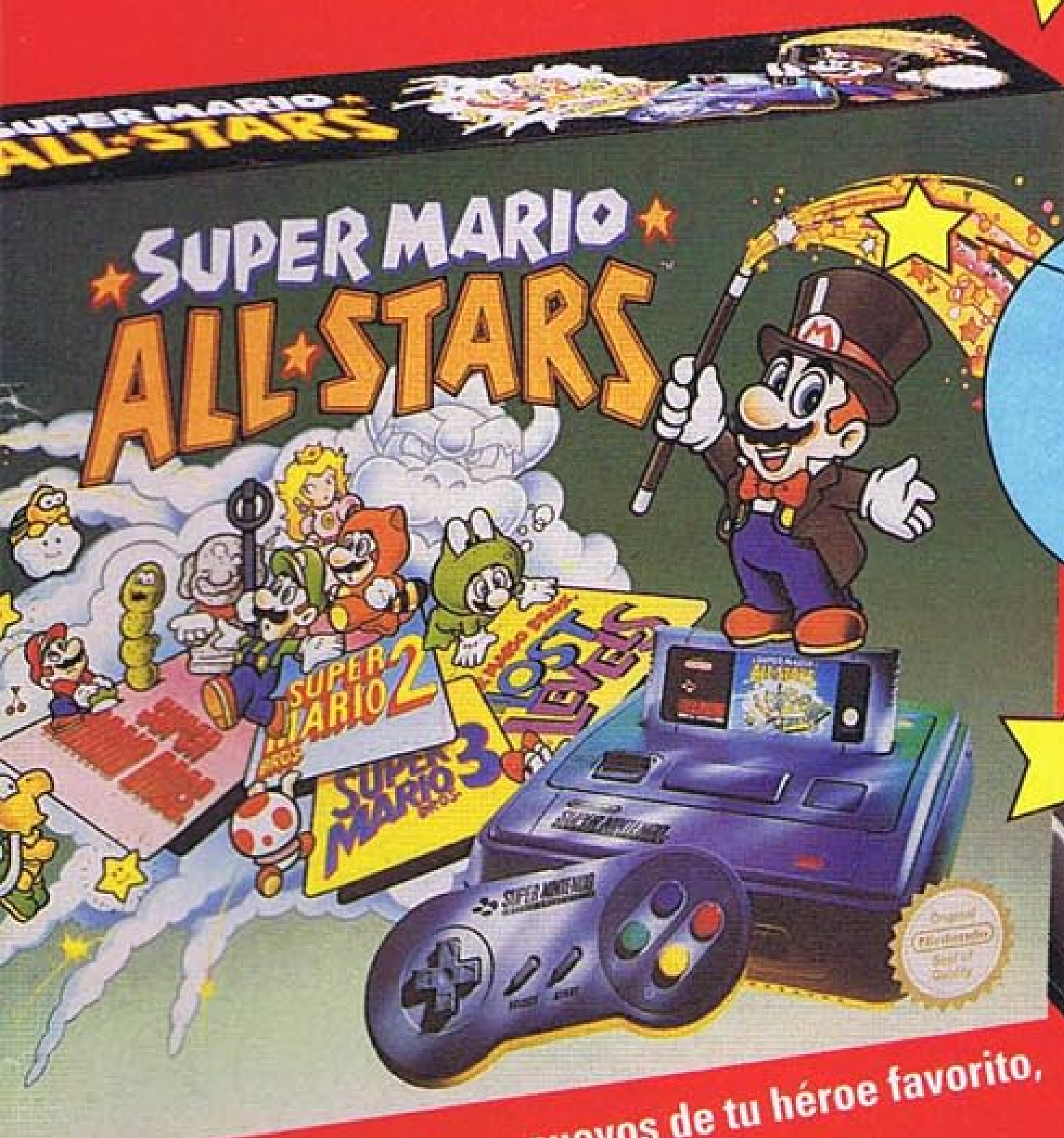
# LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros. Para 1 ó 2 jugadores.




Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.



Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

# NINTENDO NEWS

## ¡Tendrá hasta un videojuego!
# CARLOS SAINZ FICHA POR NINTENDO



*Representantes de Nintendo España posan orgullosos junto al gran fichaje de la N, Carlos Sainz, el gran piloto.*



Carlos Sainz, el **bicampeón del mundo de rallyes** (1990/1992), es la **nueva estrella de Nintendo**. Así lo anunció Andrew Bagney, el máximo responsable de la compañía nipona en España, durante una rueda de prensa celebrada en el madrileño Hotel Intercontinental.

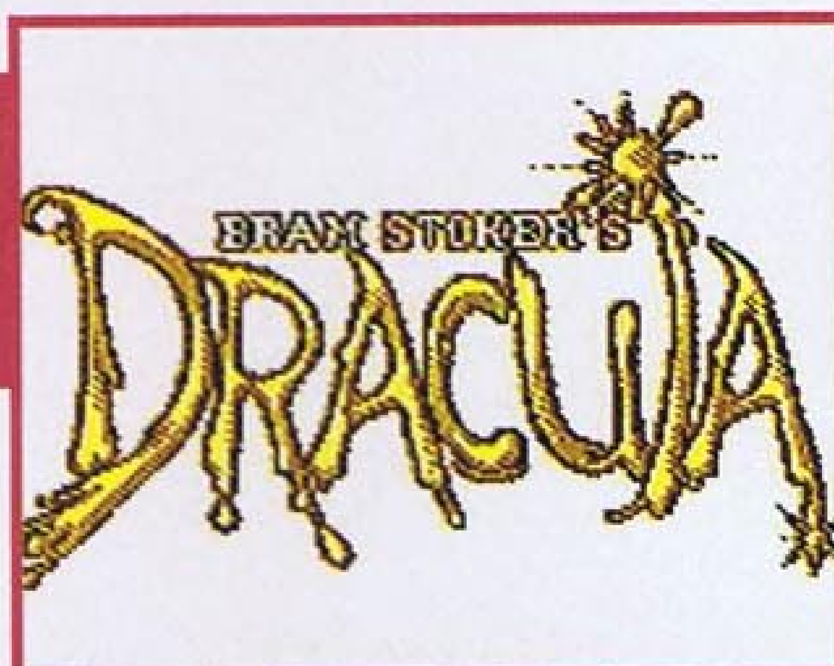
La noticia, porqué no decirlo, nos cogió completamente por sorpresa. Los mismos chicos de Nintendo nos confesaron que las gestiones realizadas para fichar al campeón fueron poco menos que rapidísimas (y secretas) y que el acuerdo fue casi inmediato. Dicho acuerdo, por cierto, incluye que en **el mono** de Carlos Sainz, y posiblemente **el casco, aparezcan los logotipos de Nintendo** (el coche es intocable), y que el piloto de Subaru comience a dar la cara en próximos spots de cartuchos distribuidos por Nintendo España.

Satisfecho y con el rostro sonriente, Carlos anunció también que muy pronto iba a estar **preparado un videojuego con su nombre**. Dicho extremo fue confirmado por el mismo Bagney quien, además, llegó a afirmar que el cartucho (para la super, claro) sería lanzado durante el mes de septiembre. Sainz se convierte de esta forma en el **primer deportista español que ficha por una compañía de videojuegos para consola**. Una gran noticia.




## Se nos ha ido hasta abril
# PACIENCIA, ART OF FIGHTING, PACIENCIA

La tan esperada versión de **ART OF FIGHTING** para la **Super** se ha retrasado un pelín. Aunque **Siscomp**, que es la compañía que lo va a distribuir en España, nos lo había prometido para marzo, el **juego** de Takara no saldrá hasta **abril**. Así que paciencia, chicos, no perdáis la calma, que muy pronto podréis ayudar a **Ryo Sakazaki** y **Robert Garcia** en su lucha contra el clan de Karate, el malo de turno. Por lo pronto, por aquello de no perder comba, podéis ir reservándolo. Que el juego está bien hecho, tiene zooms de lujo, goza de gran popularidad y os lo pueden quitar de las manos.







## Columbia sigue en la brecha
# DRACULA Y CHUCK, DE GAME BOY, EN LA CALLE

Columbia acaba de poner a la venta dos clásicos de altura consolera en versión Game Boy. Se trata de **CHUCK ROCK**, la conversión del programa del cavernícola según formato **Core**, y **DRACULA**, un plataformero cartucho realizado por **Sony Imagesoft**. Ambos jueguecillos están a la venta desde ya, y aunque la recreación de Chuk no ha salido del todo explosiva, este Dracula sí que merece la pena tenerlo. Es rápido, aventurero y bastante vistoso.



## Ganador de la máquina recreativa
# CONCURSO STREET FIGHTER II TURBO

Ya tenemos ganador. Ya tiene súper máquina. Se llama **José Alonso Quiroga**, vive en Málaga y a buen seguro que estará bastante contento. Enhorabuena, chaval. Te lo has merecido. Hubo una dura pugna (recibimos miles de cartas), pero la suerte te echó una mano. ¿Nos invitarás a jugar?

MAXIMA ACCION.

MAS DE 30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS.

MAXIMA DIVERSION.

POR SU INIGUALABLE CATALOGO DE TITULOS.







MAXIMA JUGABILIDAD.

EN EL MINIMO ESPACIO, QUE ES DE LO QUE SE TRATA.

# AHORA ES EL MOMENTO.

LLEVATE TU GAMEBOY, Y 4 PILAS, POR SOLO

**8.490* PTAS.**

(IVA INCLUIDO)

*P.V.P. RECOMENDADO

GAMEBOY™




Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

## NBA JAM, en la calle el 4 de marzo

# ACCLAIM Y BUENAVISTA, UNA PAREJA DE CINE



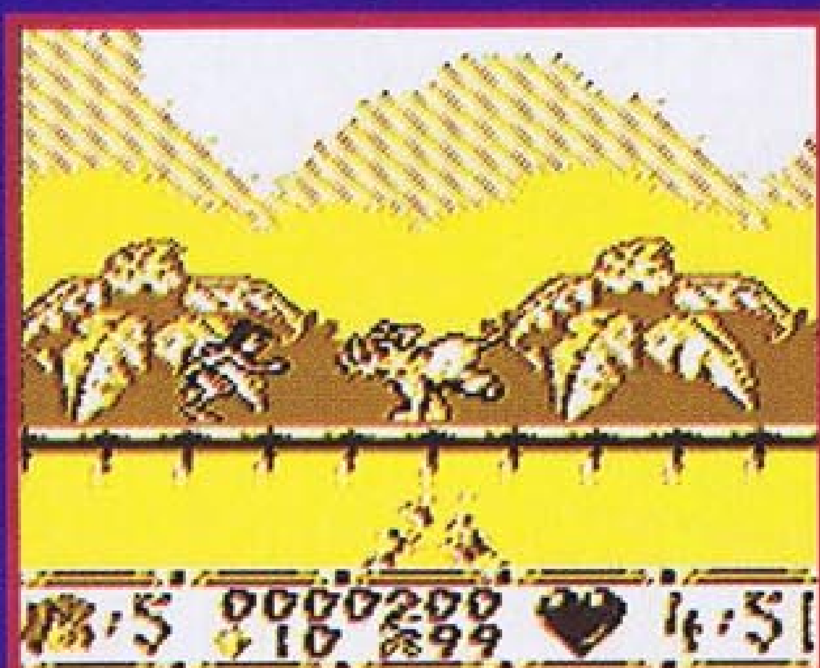
*En la foto de arriba, Larry Sparks. responsable de Acclaim. Abajo, un momento de la rueda de prensa con el director general de Buena Vista.*



El día 11 de febrero tuvo lugar una rueda de prensa ofrecida conjuntamente por los responsables de Buena Vista Home Video y Acclaim. Con **Peter Billota y Larry Sparks** -dirigentes de Acclaim- como protagonistas de lujo, en dicho acto se nos comunicó formalmente que **Buena Vista iba a distribuir** los productos de la compañía de Mortal Kombat, al tiempo que se nos presentaron varios nuevos proyectos. Entre ellos, y además del conocido **NBA JAM** (a la venta el día **4 de marzo),** los siguientes: **T-2 Arcade**, un genial cartucho para Scope; **RYAN GIGGS CHAMPIONS**,un gran simulador de fútbol para súper 16 bits con fichaje de lujo, y otra joya de Bart Simpson, **BART & THE BEANSTALK**, en Game Boy. ¿Fechas? Entre abril y mayo.

## Las versiones NES y GB estarán en breve a la venta

# EL LIBRO DE LA SELVA, POR FIN EN NINTENDO



Mowgli, Shere Khan, el oso Baloo y todos los personajes que hicieron de la genial película de Disney el clásico que es hoy, estarán en breve en las tres consolas de Nintendo. **EL LIBRO DE LA SELVA**, que es el éxito del que hablamos, llegará a vuestras pantallas de la mano de **VIRGIN**. Pero lo hará por entregas. Es decir, primero, en **abril**, llegarán las versiones de **NES** y **Game Boy**, y más tarde, quizá en **septiembre,** estará a la venta la genialidad de **Super Nintendo.**

## Humans estará en mayo a la venta

# PREHISTÓRICOS Y MUY DIVERTIDOS



La versión Super Nintendo de **HUMANS** verá la luz a lo largo del mes de **mayo**. **DRO SOFT**, la compañía que se encarga de distribuir los productos **Gametek**, hará lo propio con un **cartucho de 8 megas** absolutamente estratégico del que los apasionados por eso de darle al coco se enamorarán rápidamente. Y es que Humans es un **juego para pensar**, un buen ejemplo de **estrategia con muchos personajes** en pantalla y sin embargo gráficos y escenarios muy cuidados. Decimos lo de sin embargo por aquello de que estos programas suelen adolecer de estas cosas. Y no os decimos más, si sois amantes del **buen pensar y el buen jugar**, aquí tenéis vuestro juego. Ya podéis ir ahorrando.

## ¡Que viene el ninja de la novena dimensión!

# ZOOL ALUCINA EN NINTENDO



El ninja de las dimensiones perdidas está a punto de aterrizar en el mundo Nintendo. La creación de Virgin, ahora traducida por **GAMETEK, tiene los dos pies** tanto en **Game Boy** como en **Super Nintendo**. Será para finales de marzo, a través de un arcade plataformero y rapidísimo, cuando **DRO SOFT** lo ponga a la venta. ¡Atentos, fans!

## ¡ÚLTIMA HORA!

La última edición de la Feria del Juguete celebrada en Valencia, entre el 9 y el 14 de Febrero, deparó un suculento premio a Nintendo. Los **cartuchos de Super Nintendo** se alzaron con el **Aro de Oro** tras las votaciones efectuadas por un particular jurado: niños mayores de 10 años.



# Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario




Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.






# N siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.



**GAMEBOY** **Nintendo**

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

## ¡Quieren volver a casa!
## NINTENDO PRESENTA, THE LOST VIKINGS

**LOST VIKINGS**, una genialidad programada por Interplay, estará en la calle en **mayo**, vía **Nintendo España**. Estrategia, plataformas, inteligencia y otro tanto de **humor** serán las constantes de un juego al que muchos ya estaréis esperando.

La cosa irá de vikingos, claro, pérdidos en el tiempo y el espacio. Son tres, y cada uno cuenta con sus propias habilidades. Nosotros tenemos que **ayudarlos,** a los tres. ¿ Que cómo? Pues **aprovechando** y combinando sus **diferentes aptitudes**, preparándonos para todo y pensando, que es gerundio.



## PARA CUALQUIER PROBLEMA, 900 20 20 10

Ya está en marcha **"Nuestro teléfono del niño y del adolescente"**, una línea 900 dirigida a los menores con necesidad de ayuda y protección. El teléfono funciona de 11 a 21 horas, es gratuito y está atendido por profesionales.




## ¡Preparados para la avalancha KONAMI!
## LOS JAPONESES, MUY FUERTES EN EL 94

Tres nuevos cartuchos para Game Boy y uno, muy especial, para la Super, conforman las últimas novedades de la compañía japonesa.

Los tres lanzamientos para Game Boy son: **KONAMI GOLF, POP'N TWINBEE e HYPERDUNK**. El primero es un excelente cartucho de GOLF. El segundo es la conversión del arcade shoot-'em-up tan popular en Super. Y el último es un juego de basket cinco-contra-cinco, de gran jugabilidad.

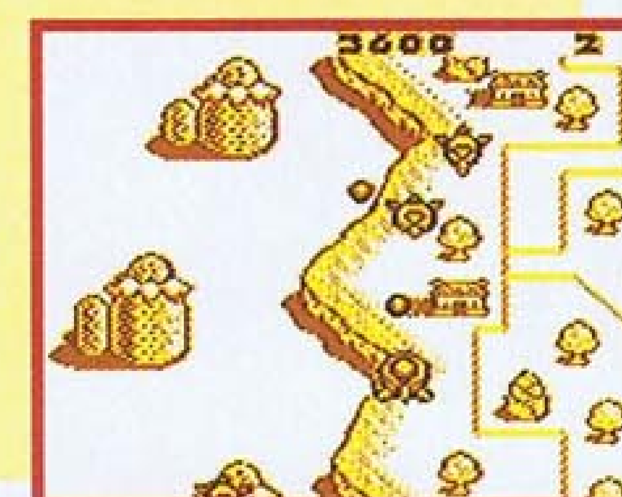
Respecto al mundo Super Nintendo, Konami regresará a las pantallas con **RAINBOW BELL ADVENTURES**, la segunda parte de Pop'n Twinbee, un arcade de plataformas, a dos jugadores simultáneos y un sentido del humor bárbaro.



KONAMI GOLF GB



HYPERDUNK GB



POP'N TWINBEE GB

## ARCADIA, DE DOS EN DOS




WINTER OLYMPICS




DAFFY DUCK

Arcadia nos ha sorprendido de nuevo con el lanzamiento inesperado de dos cartuchos para la Super. El primero de ellos, **Winter Olympics** es el cartucho oficial de las Olimpiadas de Lillehammer. Tiene 10 pruebas invernales y es de U.S. Gold.

El otro, **Duffy Duck**, tiene como protagonista al Pato Lucas y se une así a la avalancha de juegos con el sello Warner en su carné de identidad. En esta ocasión, el famoso pato tendrá que vérselas con todo tipo de extraterrestres a lo largo de 20 niveles.

## ¡Notición para la Super!
## DRAGON BALL Z 2 TIENE FECHA DEFINITIVA

Ya nos lo imaginábamos, pero ahora es oficial. La segunda parte del archipopular Bola de Dragon para la Super, tiene fecha definitiva. **Mayo** parece ser el mes elegido por **BANDAI** para lanzar el crack **DRAGONBALL Z2**. Así que ya lo sabéis. Si queréis disfrutar de toda la magia de Goku y compañía, de sus novedades (tres nuevos personajes, movimientos más espectaculares, nuevos modos de combate) y de sus parafernalias chinakas, os podéis ir preparando. Y ahorrando.

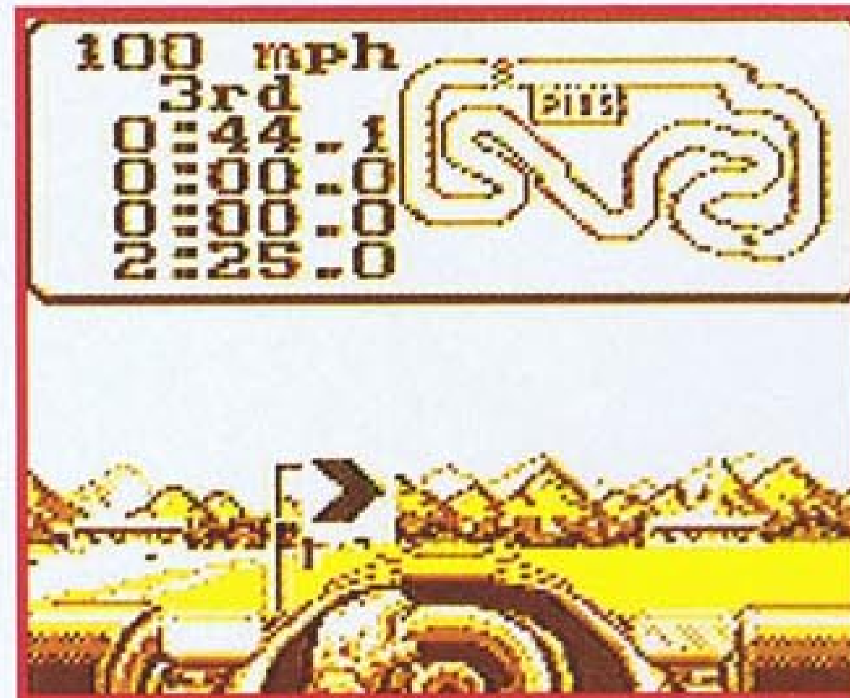


# Más madera para el Scope
## PRONTO TE MEDIRÁS CON METAL COMBAT

Lo último para Super Scope que lanzará **Nintendo España** se llama **METAL COMBAT**. Se trata de un poderoso arcade que os trasladará a los albores del **siglo XXI** para invitaros a jugar a un extraño pasatiempo: robot de asalto contra robot de asalto. Frente a frente. El que gane lo tendrá todo, el que pierda, bajará de categoría social. Nosotros somos los buenos, así que habrá que cargarse a un buen número de robots. Todo, en mayo.



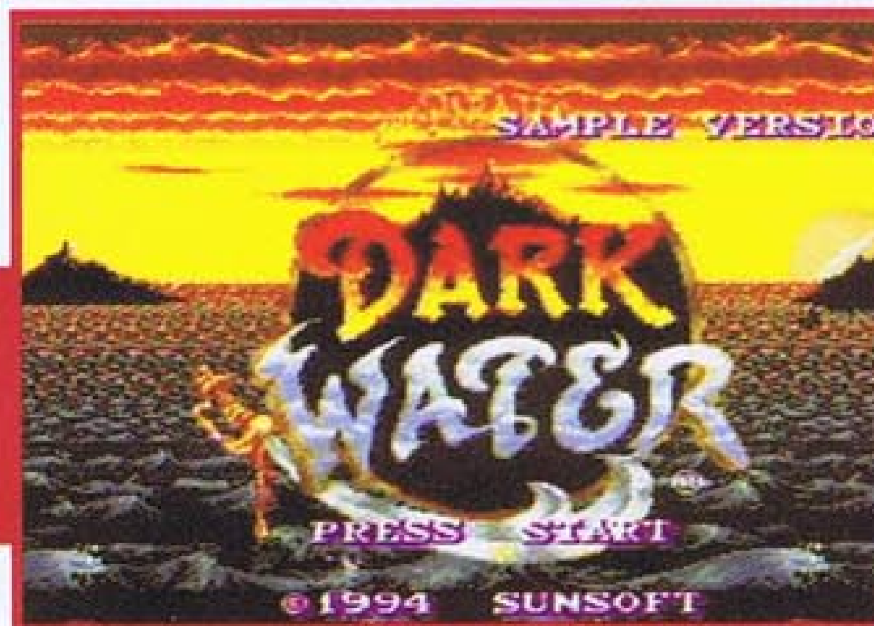

# Nigel Mansell se estrena en portátil
## LA PEQUEÑA TAMBIÉN CORRE




Más de **Nintendo España**. El próximo crack en Game Boy que prepara esta compañía se llama **Nigel Mánsell´s World Championship**, y es un pedazo de cartucho que revolucionará el mundo de la velocidad.

Versionado directamente de su "progenitor" en Super por Gametek, la nueva aventura del campeón se presentará bajo una estupenda **perspectiva frontal**, gráficos de excelente definición, unas melodías y "fx" bastante logrados y un buen puñado de opciones. NM estará en la calle durante el **mes de mayo**.

# Se avecinan nuevos títulos para la Super
## SPACO SE PONE LAS PILAS




**Spaco**, la compañía que se encarga en este país de los 8 bits, ha decidido apuntarse al carro de la Super Nintendo. Y aunque no es la primera vez que en su catálogo incluyen cartuchos de 16 bits, la verdad es que en esta ocasión no sólo es un compromiso firme, sino que además va acompañado de grandes títulos.

Las nuevas estrellas de Spaco empezarán a brillar con fuerza a partir del mes de **marzo**. Más o menos hacia finales lanzarán **TUFF´E NUFF**, un conocido juego de lucha desarrollado por Jaleco. Junto a él, casi simultáneamente, llegará **SUPER WIDGET**, una pasada de plataformas y detalles de ingenio protagonizada por un viejo conocido de los dibus españoles.

Para el mes de abril, los chicos de Spaco tiene en cartera **THE FLINTSTONES**, un cartucho de Taito que recuperará la mejor imagen del Picapiedra. Y para mayo, ¡invasión Sunsoft! Durante el mes primaveral, Tres conocidos cartuchos aterrizarán en estas tierras. Primero, **BUGS BUNNY**. Luego, **PIRATES OF DARK WATER**, y, por último, **SPEEDY GONZALEZ**. Los tres para Super Nintendo.



# MOVIDA INTERNACIONAL

• «LETHAL ENFORCES», uno de los cartuchos más punteros con que cuenta Konami, está a punto de salir a la venta en el Reino Unido de forma oficial. Según hemos podido confirmar, el precio de esta criatura no superará las 75 Libras (unas 14.000 pts) lo que no resulta nada excesivo si pensamos además que viene con una pistolita Magnum 44.

• Dicen que el mejor juego de fútbol para Nintendo está aún por llegar, pero que las cosas se van aclarando. Una de esas primeras aclaraciones será el lanzamiento de STRIKER WORLD CUP EDITION, un repaso de Elite por las nuevas atracciones mundiales sobre 8 megas y pila para salvar partidas. Por cierto, nos han aclarado que este juego no tendrá nada que ver con la millonaria licencia oficial con que se ha hecho U.S. GOLD para el mundial.

• La cosa va de películas. Pronto, en escena, los verdaderos protagonistas de «DOUBLE DRAGON», cuyos primeros metros de cinta se están filmando ya. Y un poco más tarde, lo propio con «MORTAL KOMBAT», o eso afirma la productora del notición, NEW LINE CINEMA.

• Se llama «KID ICARUS», es todo un clásico en N.E.S. 8 bits que ahora tiene todas las papeletas para dar el salto a la Super, sobre un cartucho de 24 megas y una fecha aproximada de1995.

• Charles Barkley está a punto de destapar todo su "encanto" en Super Nintendo, merced al trabajo de ACCOLADE. Será sobre un basket dos para dos a jugar en todo tipo de escenarios.

• Lo que hace un par de meses era un simple rumor, al fin parece que se confirma. ARGONAUT SOFTWARE está trabajando en un proyecto de nombre TRANSFORMERS, sobre una placa para 16 megas, gráficos poligonales, chip FX y toda la acción del mundo. Un encargo de TAKARA para la Super 16 bits.







## El director de Argonaut Software habla en exclusiva para Nintendo Acción.

# JEZ SAN: "El nuevo CHIP FX va a ser aún más rápido que el primero"

**Sin duda, uno de los temas más candentes del mundo Nintendo es ese fenomenal artilugio llamado chip Super FX. Como sabemos que queréis estar al día de todo lo que se mueva en el apartado tecnológico, os hemos preparado una suculenta entrevista con el autor de la criatura, Jez San, director de Argonaut Software. Este genial programador nos adelanta en exclusiva las características más relevantes de la segunda generación del chip Super FX, que se va a aplicar por primera vez en un sensacional cartucho que está a la vuelta de la esquina: Stunt Racer FX.**

NINTENDO ACCION: ¿Nos podrías explicar tu historial en el videojuego?

**JEZ SAN:** *Adquirí mi primer ordenador cuando tenía 12 años. Mi **primer juego importante fue Starglider**. Más tarde vinieron Starglider 2 y Birds of Prey, así como Days of Thunder.*

*Durante todo este tiempo nuestra expansión **(Argonaut fue fundada en 1982)** fue constante y actualmente tenemos **60 personas en la plantilla**, entre ellas, algunos programadores que trabajan en Japón y Estados Unidos. A continuación diseñamos un juego que marcó una nueva época en nuestra compañía: **Star Wing, que nos abrió las puertas de Nintendo** y supuso la primera aplicación del FX.*

**N.A.:** ¿No es en cierto modo desconcertante que en su día le diérais un impulso tan fuerte a la Super Nintendo y ahora no se mantenga ese ritmo innovador? Por otra parte, ¿cómo desarrollasteis el chip Super FX?

**J.S.:** *Que las máquinas no tengan el mismo aire de innovación que cuando salieron al mercado es ley de vida. En cuanto al chip **Super FX, lo desarrollamos hace más de 3 años**, pero sólo ahora lo estamos viendo en funcionamiento.*

*Ahora estamos trabajando en otras cosas. No sólo en máquinas más avanzadas sino también en nuevos dispositivos. Creo que somos de los pocos programadores que **desarrollan su propio hardware**.*

*Por lo que respecta al nuevo chip Super FX, se trata de un **dispositivo R.I.S.C.que corre a la velocidad de 21 Mhz**. Es un chip más rápido que el que lleva la propia Super Nintendo incorporado de fábrica. Y está diseñado en base a **software**. Un poco de hardware hace que los programas vayan más deprisa.*

*Respecto a su historia, nos dirigimos a Nintendo y le propusimos **desarrollar un chip especial para gráficos 3D en N.E.S.**, ya que en aquella época aún no había salido la Super. De hecho, empezamos a **programar tres juegos para 8 bits con el chip incorporado**. Al ver la evolución de nuestros trabajo, los responsables de*



La imagen habla por sí misma. Corresponde a una pantalla de Vortex, lo nuevo para chip FX en que está trabajando Argonaut Software.



Según el propio Jez San, en Vortex habrá fases al estilo StarWing. Pese al parecido con ese crack de FX, el nuevo cartucho será más variado.



El protagonista de Vortex (antes Citadel) es un enorme robot dotado de poderosas armas. Pero no es el único protagonista, echad un ojo al decorado.

*Nintendo se dieron cuenta de que los resultados eran mejores de lo que habían creído en un principio y empezaron a programar sus propios juegos para Super Nintendo con el FX incorporado. Creo que a lo largo de este próximo año saldrán más de* ***10 juegos con dicho dispositivo****.*

**N.A.:** ¿Qué diferencias hay entre la primera y la segunda versión de este artilugio?

**J.S.:** *La segunda versión del chip Super FX constituye una* ***gran mejora*** *con respecto a la primera, ya que hará que los* ***objetos se muevan más deprisa****. El* ***FX 2 se va a utilizar en Stunt Racer****. Corre al doble de velocidad que el primero y* ***usa una RAM más barata****. Además,* ***emplea el Dram en lugar del Sram****, lo cual* ***reduce su precio a la mitad y permite que se pueda introducir más RAM*** *en un cartucho por el mismo precio.*

**N.A.:** ¿Cuál ha sido tu aportación personal a Star Wing y Stunt Racer? ¿Quiénes programaron el primero de los dos?

**J.S.:** *Tenemos programadores en Japón y en las oficinas de Nintendo. Es un trabajo en equipo. Los* ***japoneses suelen dibujar los bocetos y nosotros programamos los juegos****, pero generalmente compartimos las tareas. Nintendo tiene un método de trabajo diferente a la mayoría de los fabricantes. Allá donde éstos discuten las características del juego y los bocetos del "storyboard",* ***Nintendo acude a la máquina para programar, e introduce cambios sobre la marcha****.*

**N.A.:** ¿En qué otros proyectos estás trabajando actualmente?

**J.S.:** ***Vortex (antes Citadel)para Super Nintendo*** *está siendo realizado íntegramente por el personal de* ***Argonaut Software****. Este es el* ***primer juego con el chip Super FX que no va a ser programado por Nintendo****. Se trata de un cartucho de* ***aventuras con movimientos rápidos y gran cantidad de disparos****. El jugador maneja* ***un robot que camina por el escenario dotado de una enorme potencia de fuego*** *en sus dos brazos (esto, no obstante, se puede modificar a gusto del usuario).*

*Nuestro robot podrá convertirse, por ejemplo, en un* ***reactor****, que es mucho más manejable pero tiene menos potencia de fuego. Otra posibilidad es* ***transformarse en una enorme cáscara****, invulnerable a los ataques pero carente de toda potencia de fuego.*

*Al recorrer los diferentes mundos del juego, cada uno con sus criaturas, y observar los edificios, el jugador sentirá la necesidad* ***imperiosa de transformarse de acuerdo con las circunstancias****. Eso es una constante del juego, que por otra parte tiene bastantes elementos estratégicos, de tal modo que* ***nunca consistirá exclusivamente en disparar a todo lo que se mueva****.*

*Consta de muchos niveles y planetas. Incluso goza de fases de mata-mata, estilo StarWing, pero en verdad es bastante más variado y evolucionado que éste.*

Derek de la Fuente/J.C. Romero

**Argonaut diseñó el chip FX para la consola NES, hace tres años. Incluso se programaron hasta 3 juegos con esa placa.**



# CES'94

# EN LAS VEGAS, NINTENDO JUGÓ A GANAR

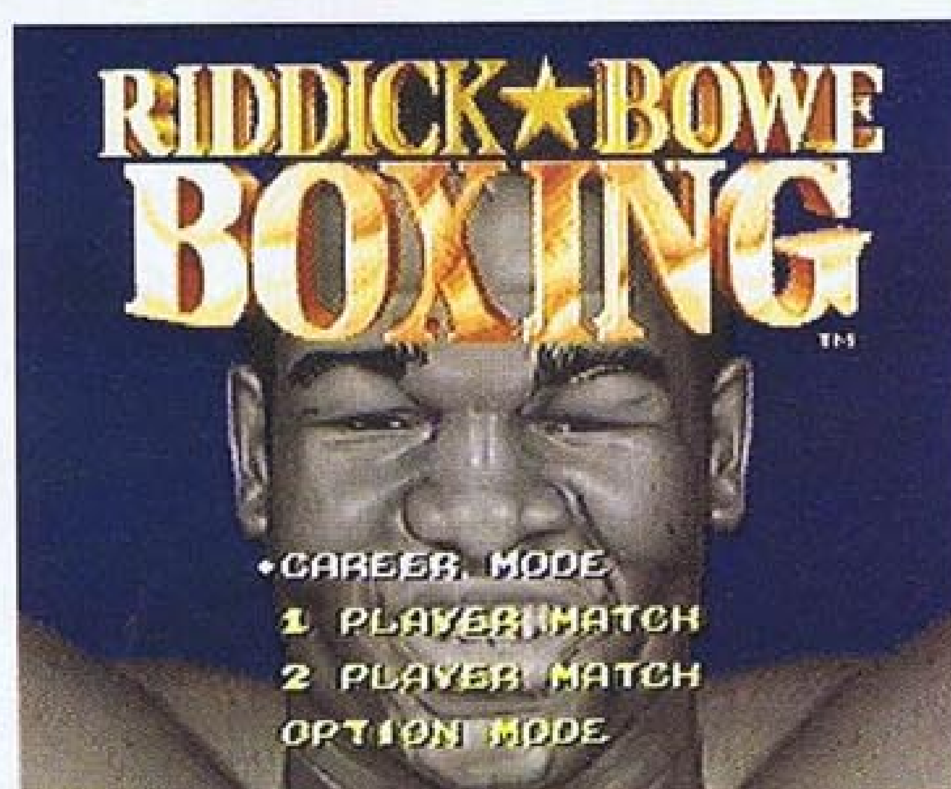
**Tras la rumorología sobre el "Proyecto Realidad", la última aventura de Mega Man y la avalancha de fútbol games; tras el esperadísimo Super Street Fighter II, o los próximos cracks en FX; tras el espectáculo que conlleva toda feria de videojuegos; tras todo eso, el mundo Nintendo saltó a la palestra del 6 al 9 de Enero, en Las Vegas, para iniciar la invasión. Si os parece, vemos de qué se trata. Y a qué jugó.**

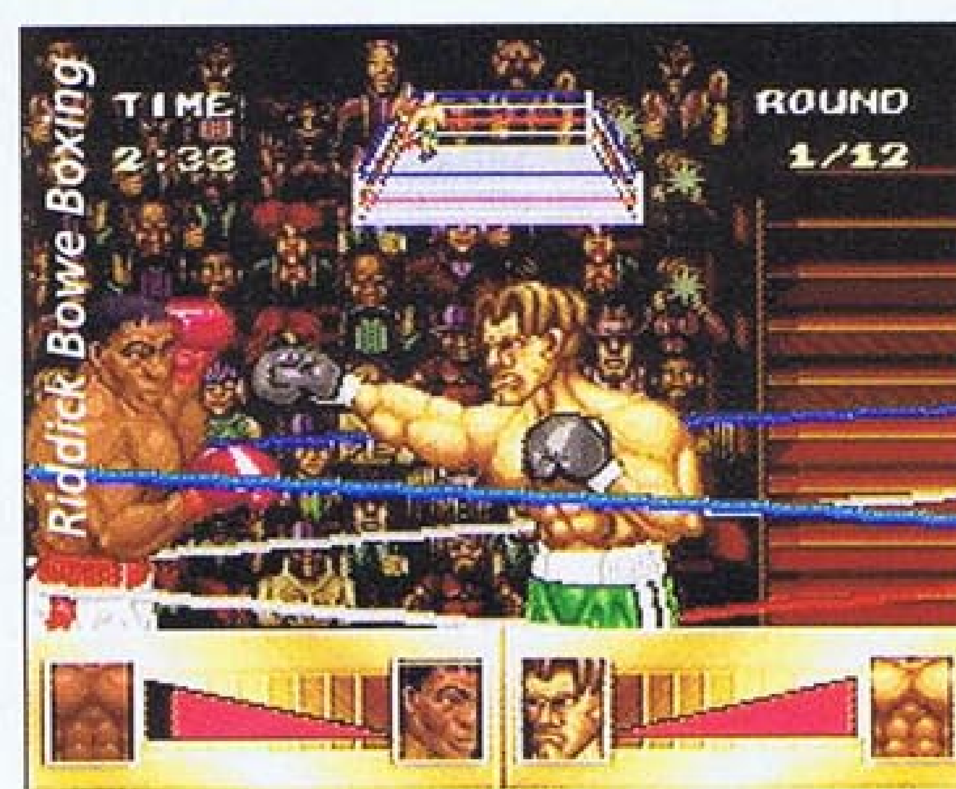


ABSOLUTE



Riddick Bowe Boxing



Riddick Bowe Boxing

## El Espectáculo de la Simulación

Tras el éxito de ventas que va a suponer **SUPER BATTLETANK 2**, la gente de Absolute quiere continuar así, sacando al mercado, en mayo, **TURN & BURN** (Super Nintendo), un simulador de F-14 a perspectiva frontal y desmesurada velocidad que encantará a los apasionados tanto del simulador como del arcade.

De las genialidades de EXTREME, un equipo de programación perfecto que ha pasado a formar parte de Absolute, llegará hasta nosotros **RIDDICK BOWE BOXING** (Super Nintendo), un espectáculo en el ring con 25 boxeadores de postín. Y también de las manitas de Absolute llegará, aunque algo más adelante, **RISE OF THE ROBOT**, un peculiar juego de lucha elaborado con la técnica "Ray Tracing".


Rise Of The Robot





Turn And Burn


Turn And Burn

# ACCLAIM

## Uno de los Grandes, en Juego



Mortal Kombat 2

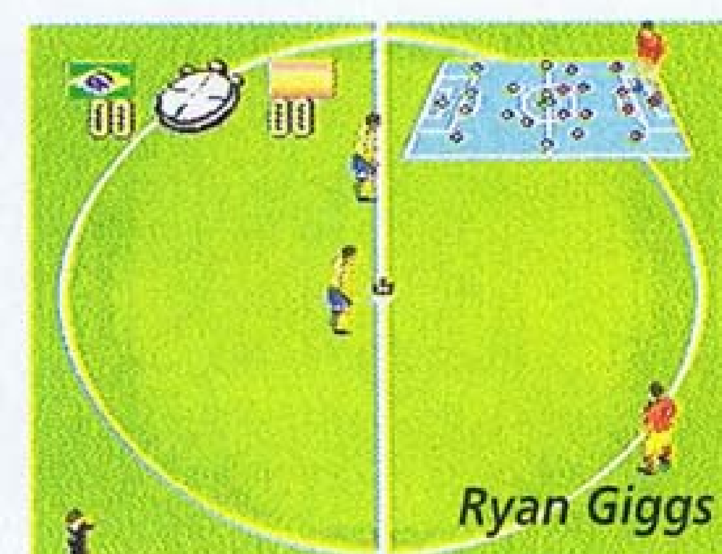


Mortal Kombat 2

Aún bajo los ecos del tremendo Mortal Kombat, Acclaim bajó a la arena del CES con un buen número de realidades bajo el brazo y otros tantos proyectos en cartera. Entre las realidades cabe destacar **ITCHY & SCRATCHY** (Super Nintendo), un loco arcade inspirado en una de las fases de Bart´s Nightmare; **SPIDERMAN 3** (Game Boy) o, como ya estaréis imaginando, la vuelta del héroe arácnido a la tribuna portátil; e **ITCHY & SCRATCHY: TEED OFF** (Game Boy), una especie de golf sólo que protagonizado por ratón y gato enemigos de por vida.

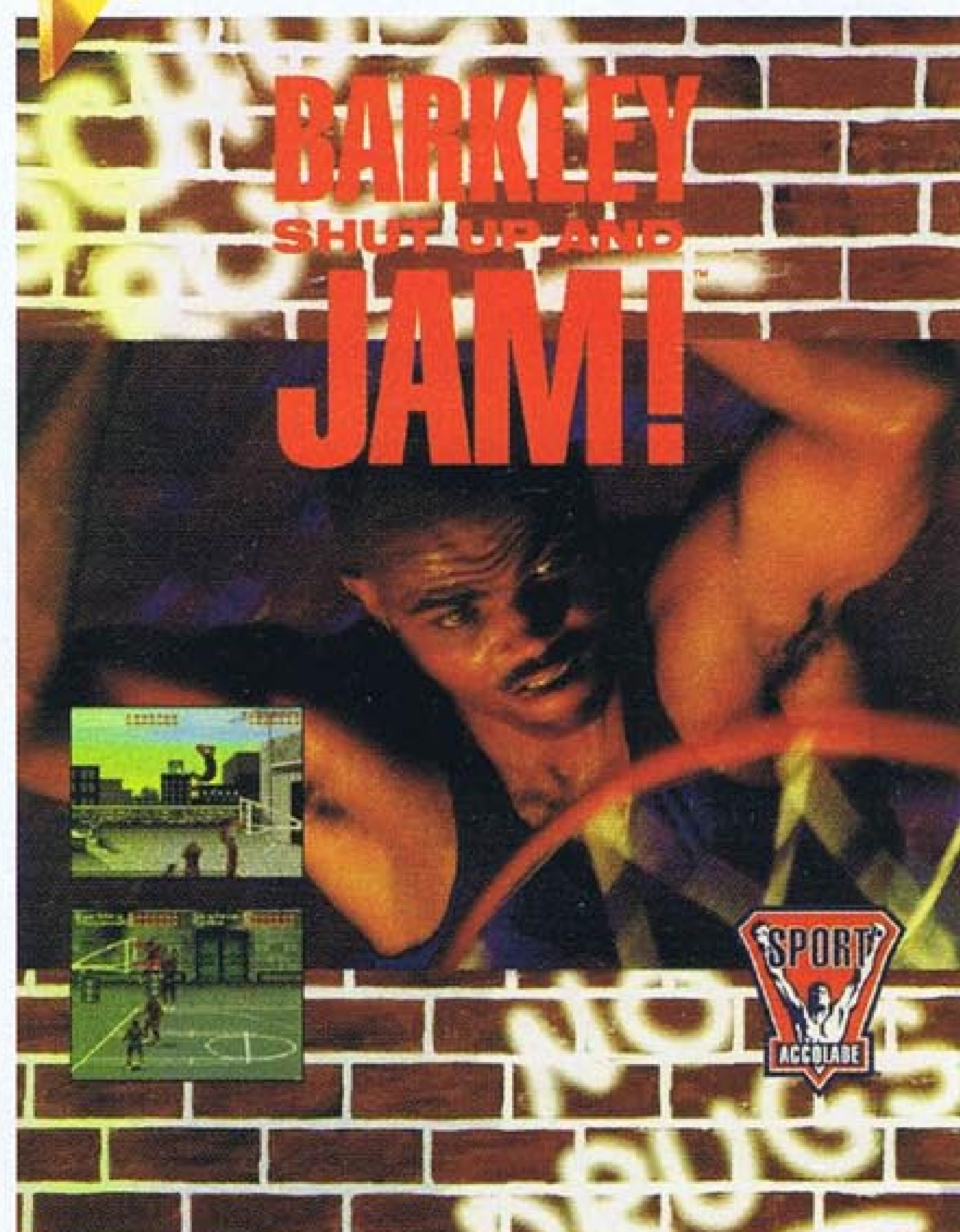
Por lo que respecta al capítulo de promesas, pues tomad nota. En breve, **MORTAL KOMBAT 2** (Super Nintendo); **VIRTUAL BART** (Super Nintendo), como Mario Kart pero con Bart de piloto; y **RYAN GIGGS CHAMPION**, una maravilla futbolera inspirada en el gran jugador del Liverpool.


Ryan Giggs


Ryan Giggs

ACCOLADE

## Más y Mejor Bubsy





Speed Racer

La estrella de Accolade repite cartelera. **BUBSY 2** (Super Nintendo) está en camino, en manos de un nuevo equipo de diseño y programación y con unas ansias totales por salir a la calle. Será aún mejor que su predecesor y contará con nuevas animaciones, escenarios mucho más creativos y un espectacular despendole de imaginación. Junto a él, pero algo eclipsados, llegarán **SPEED RACER** (Super Nintendo), un cartucho de carreras de coches y plataformas de por medio subtitulado **My Most Dangerous Adventures,** y protagonizado por el popular Meteoro; **HARDBALL 3** (Super Nintendo), de béisbol y bates y todo eso; y **BRETT HULL HOCKEY** (Super Nintendo), más de deportes sólo que en plan hockey sobre hielo.

La nueva línea Accolade culminará con **CHARLES BARKLEY SHUT UP & JAM** (Super Nintendo), un basket dos-contra-dos en el que el rey del mate volverá a hacer de las suyas; y con **PELE SOCCER** (Super Nintendo), con el mejor futbolista del mundo por bandera. ¿Alguien da más?

ELECTRONIC ARTS

## En la Línea Deportiva

El producto que se pudo ver de EA en el CES salió de las garras de la división deportiva, EA SPORTS. Ellos presentaron **JOHN MADDEN FOOTBAL 94** (Super Nintendo); y **NBA SHOWDOWN 94** (Super Nintendo), un cinco-contra-cinco cargado de mates.

En plan estrellas acudieron **SAQUILLE O´NEAL** (Super Nintendo); y **EA SOCCER** (Super Nintendo), un laureado fútbol que estará aquí en junio.


NBA Showdown


EA Soccer

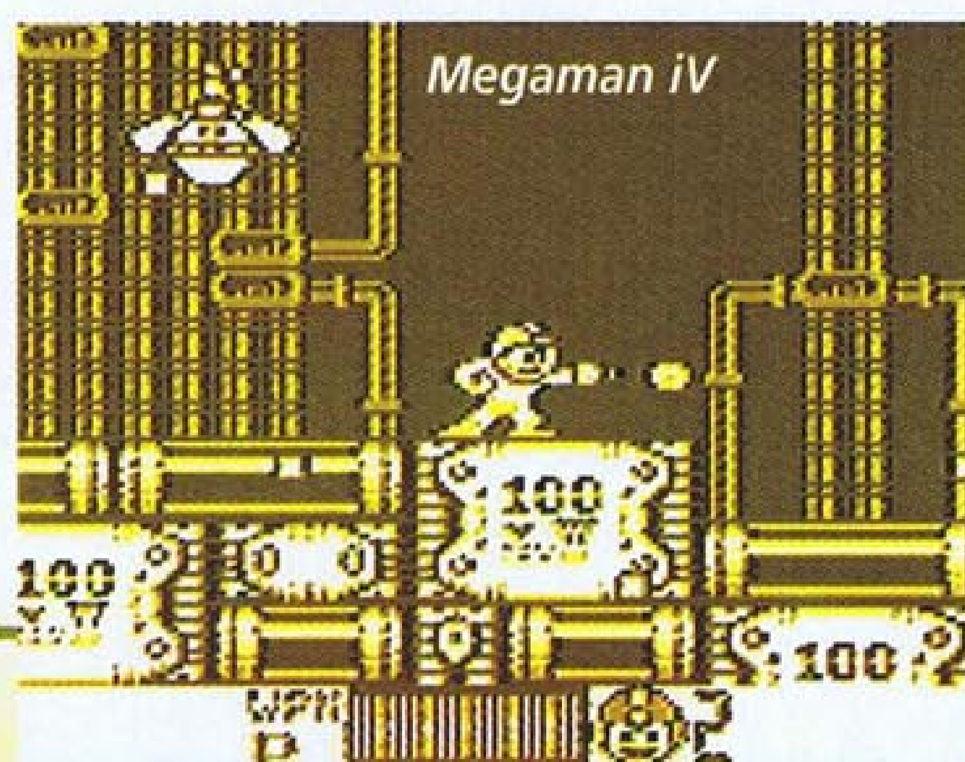
CAPCOM

## Dominan el Mundo

Por si acaso aún no lo habéis leído en "Japón, Japón", que sepáis por este canal que una de las apuestas más fuertes de Capcom para este año será **MEGAMAN X** (Super Nintendo), un nuevo y retocado mega hombre que hará las delicias de los fans más apegados a los 16 bits. Bien, y si tenéis fuerzas para seguir leyendo, os encontraréis de bruces con **SLAM MASTERS** (Super Nintendo), y sus 120 luchadores para elegir, gráficos monstruosos y opción para jugar a 4 PLAYERS. Y si continuáis un poquito más, pues os llegarán los ecos de **KING OF DRAGONS**, **EYE OF THE BEHOLDER** y **WIZARDRY V** (todos Super Nintendo), tres deliciosos juegos de aventuras y rol con los que podréis retar a la bestia.

Y comoquiera que las grandes sagas nunca mueren, hemos reservado lo mejor para el final. **MEGAMAN IV** (Game Boy) ya está en las tiendas americanas con toda la potencia del héroe azulado. Y **CHIP´N DALE 2, MEGAMAN VI y MIGHTY FINAL FIGHT** (todos para NES) harán soñar de nuevo a la gente de 8 bits. Que os queda marcha para rato, chavales. Por lo menos de Capcom.


Slam Masters


Megaman iV


King of Dragons

## Y por fín, Como Siempre, en las Mejores Pantallas


The Shadow

# OCEAN

La mejor línea de Ocean regresa a las pantallas Nintendo de la mano de unos cuantos arcades que pretenden dejaros con la boca abierta. Fiel a su inspiración peliculera, lo primero que estos chicos tienen en cartera es **THE SHADOW** (Super Nintendo), un arcade de lucha tipo Final Fight con gráficos enormes y Alec Baldwin en el papel protagonista. Seguirá la movida con **THE FLINTSTONES** (Super Nintendo);con la tercera parte de las aventuras Addams, en **ADDAMS VALUE** (Super Nintendo); y con **EEK THE CAT** (Super Nintendo), un súper gato televisivo.

Por lo que respecta a la portátil, tomad nota: **DESERT STRIKE** (Game Boy) y **JUNGLE STRIKE** (Game Boy). Dos auténticos bombazos dignos de Ocean.





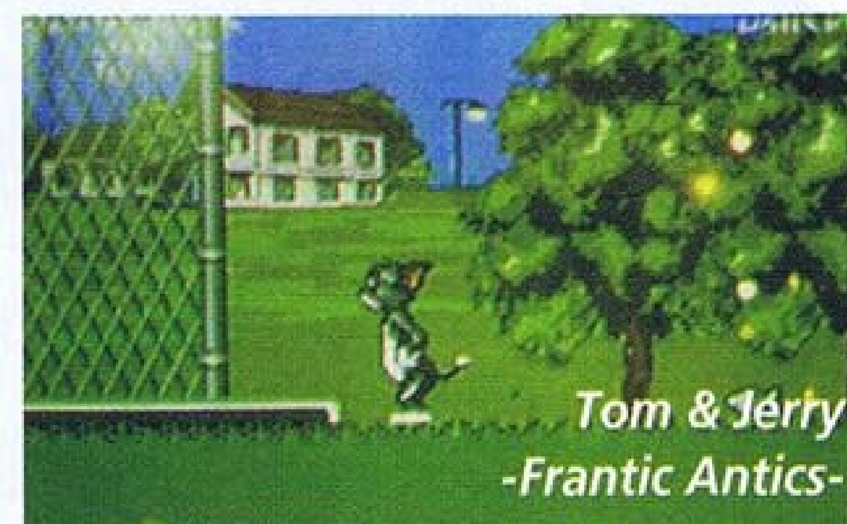
Mickey's Ultimate Challenge


Mickey's Ultimate Challenge

## Aquí lo que Hay es Mucho Famoso

# HI TECH

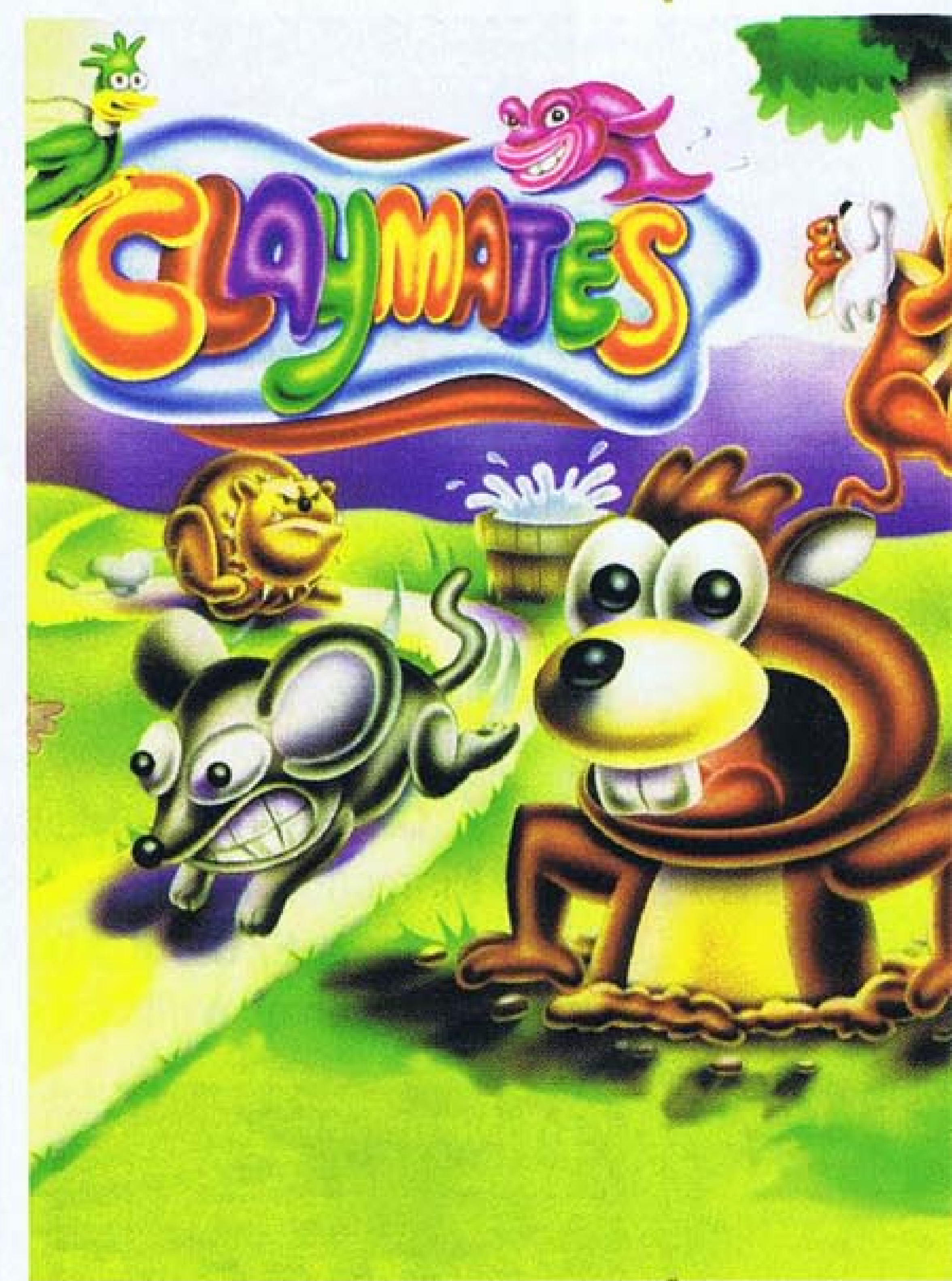
Especialmente para los peques de la casa, Hi Tech dispuso un cartucho de nombre **MICKEY´S ULTIMATE CHALLENGE** (Super Nintendo, Game Boy), y principios muy sencillos: resuelve los cinco intrigantes puzzles que te proponemos con la ayuda de esta simpática plantita. Y especialmente para adolescentes gamberros, la compañía de **HARLEY´S HUMONGOUS** se lanzó con **TOM & JERRY -FRANTIC ANTICS-** (Super Nintendo), una aventura plataformera en la que controlaremos al salado gato; y con **BEETHOVEN** (Super Nintendo), ya sabéis, el perro más joven de la familia, o sea, un juego basado en la peli del mismo nombre.

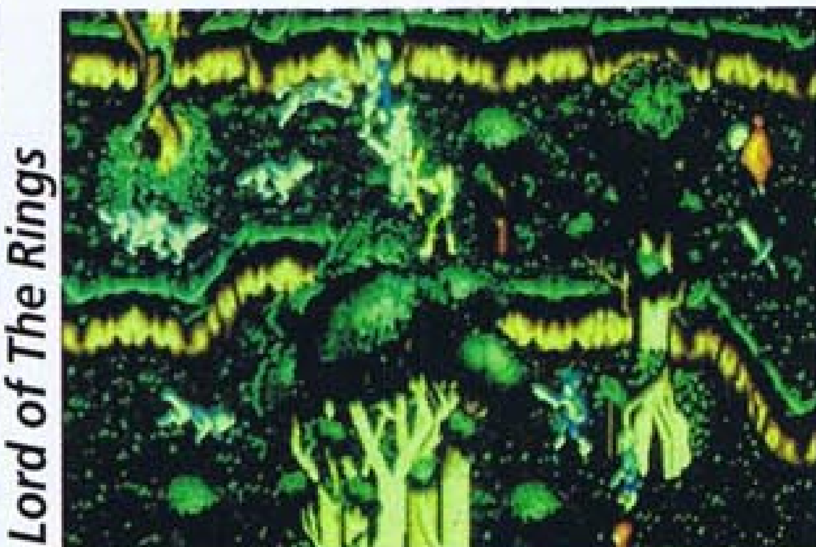

Tom & Jerry -Frantic Antics-

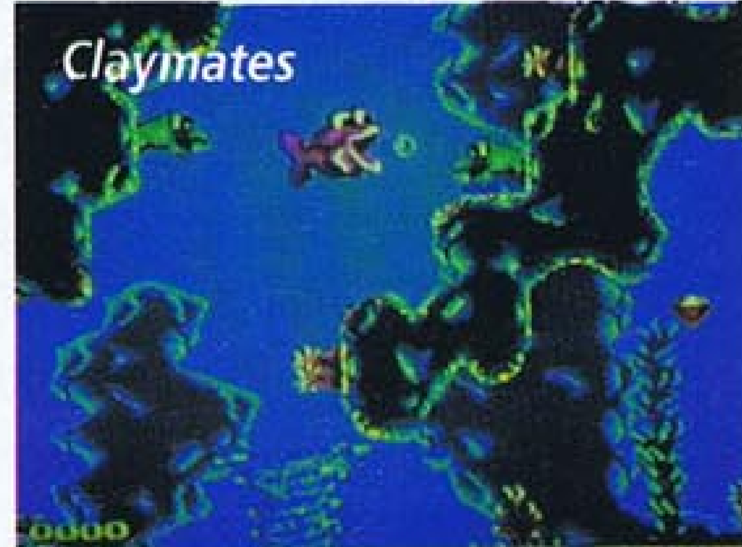
# INTERPLAY

## Y por fín Hablamos de Maravillas

Gracias al acuerdo de distribución firmado entre **OCEAN** e **INTERPLAY**, los grandes juegos de la casa americana llegan a nuestro país de forma oficial y, sobre todo ágil. Ya tenemos entre bastidores CLAYFIGHTER y ROCK´N ROLL RACING para la Super. En meses llegarán **CLAYMATES** (Super Nintendo), un cartucho que también utilizará la técnica de modelado "claymation" sólo que en plan arcade y con cientos de personajes; **THE LORD OF THE RINGS** (Super Nintendo), una aventura de rol puro leída y traducida del inefable **SEÑOR DE LOS ANILLOS,** con textos en español; y **ROBOCOP VS TERMINATOR** (Super Nintendo-16 megas), un violento arcade entre la plataforma y los tiros que aún no sabemos si aterrizará en estas tierras.





Lord of The Rings


Claymates


Claymates



# NINTENDO

## Simplemente, El Más Completo

El más grande, el mejor. Así definiríamos el stand de Nintendo en dos palabras. Faltaría el más espectacular, pero eso lo podréis deducir de lo que viene a continuación. ¿Que qué es? Para empezar, unos enormes mandos de control que parecían vivos y, para seguir, un ejemplar de estación **Silicon Graphics** trabajando a plena potencia. Nada del otro mundo, ¿verdad? Pues quién pudiera tener entre manos el **PROJECT REALITY** (recordad que trabaja con Silicon Graphics), porque sería gozar del futuro ¡ya!

Bien, y si queréis seguir deduciendo, echad un ojo a las siguientes maravillas. **STUNT RACE FX** (Super Nintendo + FX), lo que antes era FX TRAX y ahora es un apasionante programa de bólidos con FX de segunda generación, efectos 3D en tiempo real, rotaciones, escalas ... Y no paramos. **KEN GRIFEY JR** (Super Nintendo) acumula béisbol por los cuatro costados, y clase, y deja jugar en un montón de estadios reales. En la órbita deportiva también pudimos acceder a **KIRBY´S TEE SHOT** (Super Nintendo), un juego de golf en miniatura con Kirby en plan... ¡bola!

**SUPER METROID** (Super Nintendo) fue otra pasada (olvidad lo del deporte) que Nintendo aprovechó para estrenar. Era un tremendo arcade de **¡24 MEGAS!** con gráficos de última generación y toda la jugabilidad musical de que es capaz de acumular un cartucho de tanta memoria. Y puestos a fardar, qué mejor que hacerlo con **SOUND FANTASY** (Super Nintendo), un creador de músicas para amateurs y gente pirada por la composición, que os invitará a crear vuestras propias melodías con ayuda del ratón.

En la parte Game Boy, el regreso de Mario. **WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3** (Game Boy) será un arcade al mejor estilo del bigotes, sólo que con cambio de papeles: ahora tendréis que ayudar al malo a ganar. También para la portátil saldrá **DONKEY KONG 94** (Game Boy), en la línea habitual del clásico de monos y barriles.

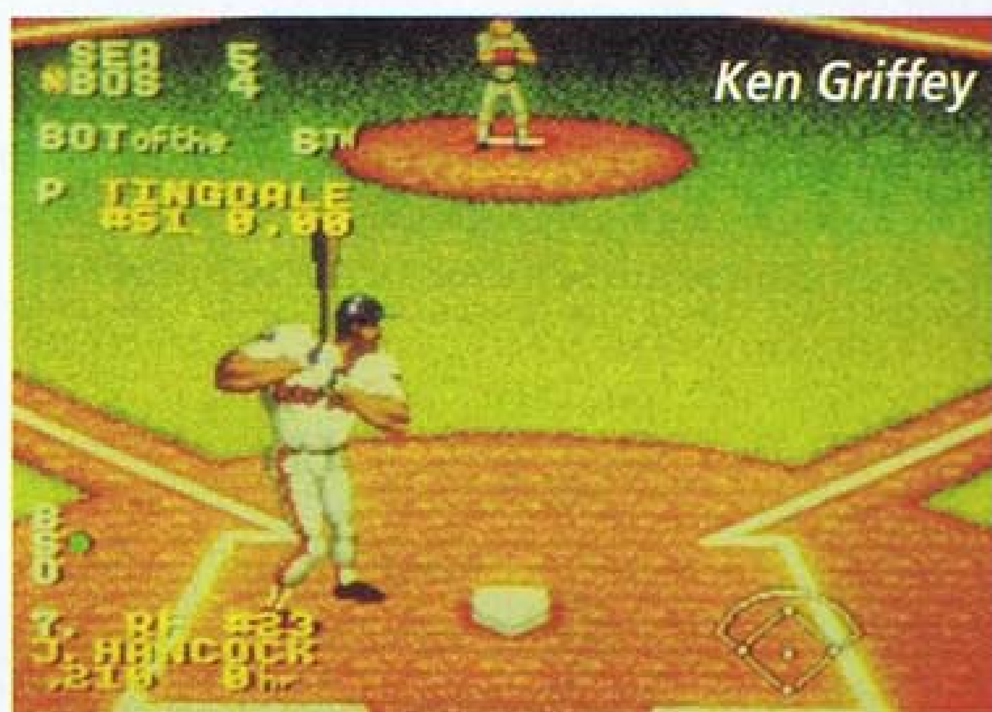
Y en NES, para terminar, tomad nota de **ZODA´S REVENGE: STAR TROPICS 2**, porque es una mezcla total entre aventura, acción y puzzles que a los chicos de 8 bits tirará de espaldas.

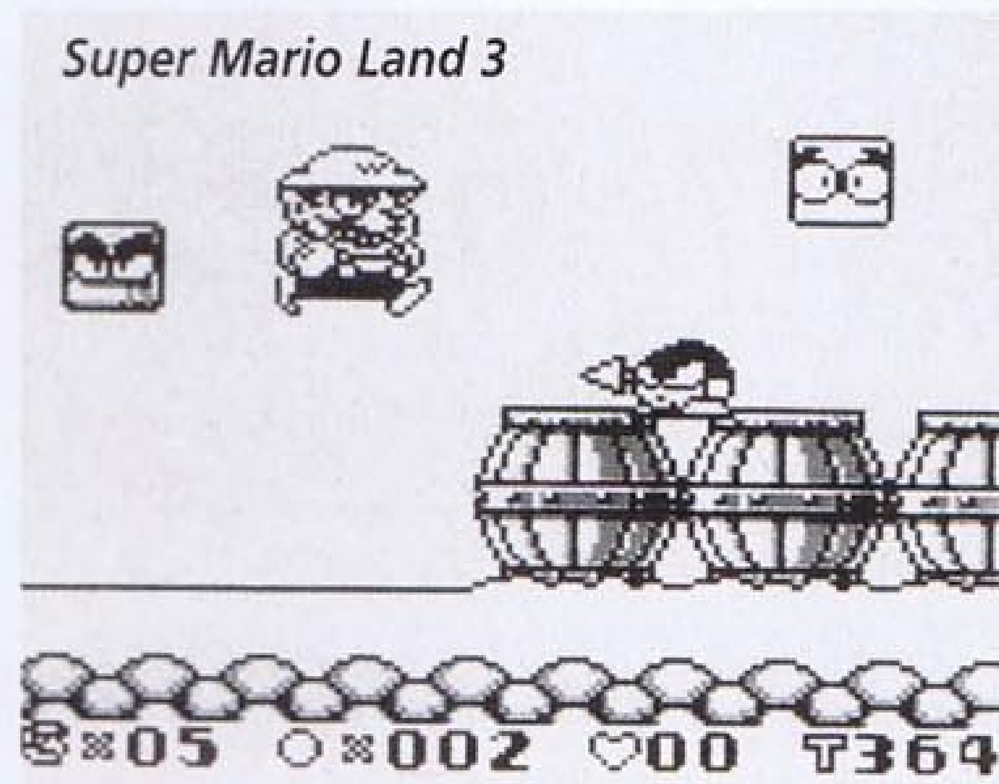


Stunt Race FX

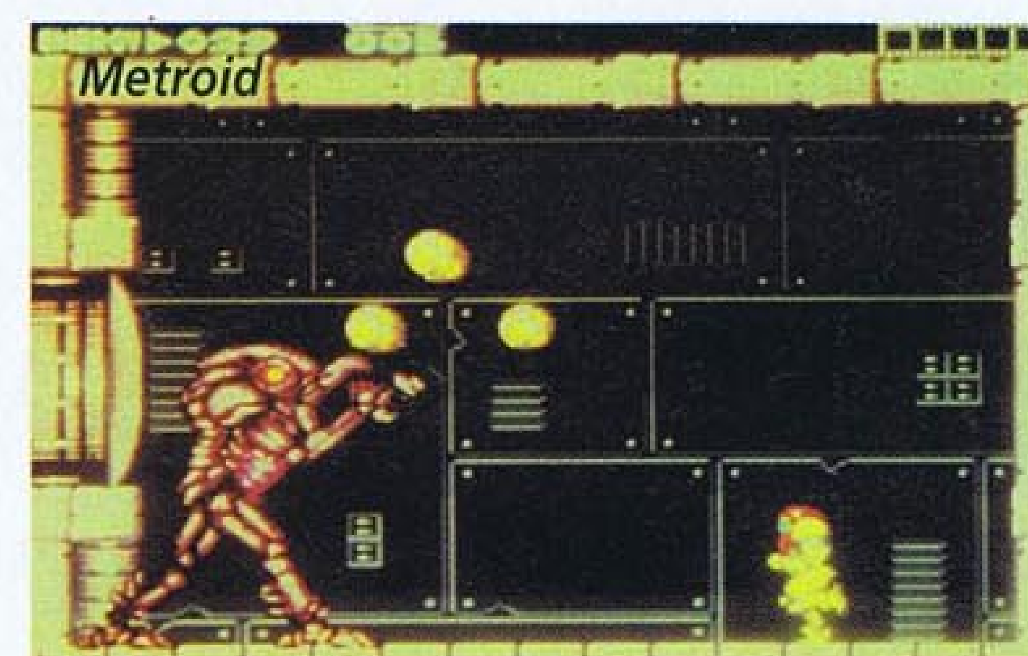


Stunt Race FX


Ken Griffey



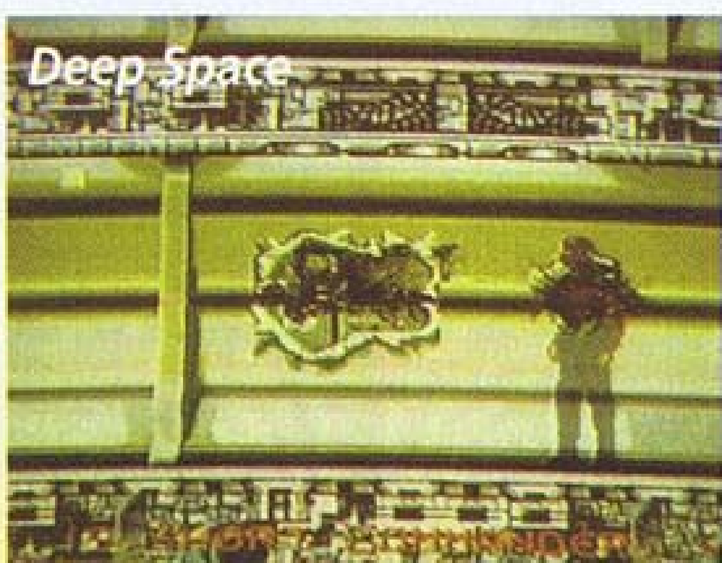
Super Mario Land 3


Metroid

# PLAYMATES

## Sorpresas para Dar y Tomar

De jugueteros a programadores. Cosas que pasan. Famosos por sus muñecos de Star Trek y con un par de cartuchos en cartera. Todo muy rápido. Uno, **DEEP SPACE NINE: BEYOND THE FINAL FRONTIER** (Super Nintendo), la última odisea aventurera de los chicos de Star Trek. Y dos, **EXO SQUAD** (Super Nintendo), un shoot-´em-up en plan dibujos.


Deep Space


Exo

## Lucha Forever

Golpes a mucha velocidad y con furia, y novedades en torno al FX hicieron de Takara uno de los licenciatarios de lujo del CES. **FATAL FURY 2** (Super Nintendo) y sus 20 megas de potencia, alucinaron al personal. Pero si la furia fatal esclavizó a los visitantes, el tema **TRANSFORMERS** (Super Nintendo), su chip FX, su 3D en tiempo real, sus rotaciones, su velocidad y el hecho de que sea el primer licenciatario con el chip en placa, dejó perplejo al mundo entero. ¿Que para cuándo? Ni sabe, ni contesta.



Fatal Fury 2

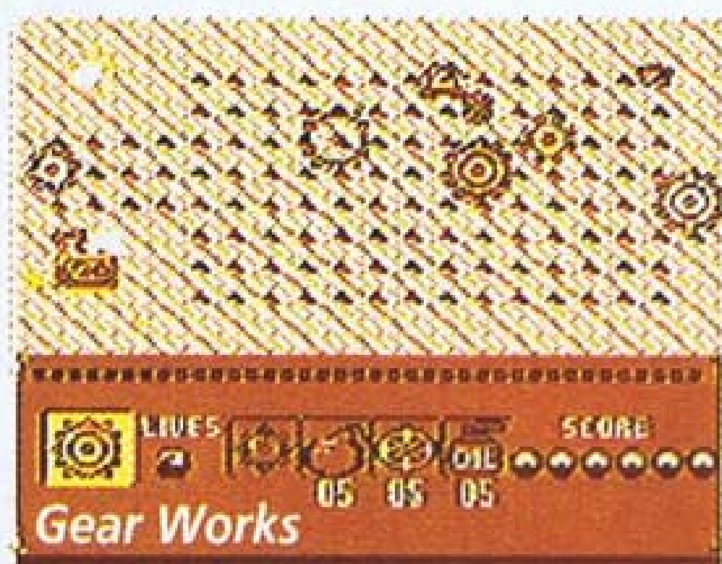
# TAKARA

# SONY

## La Mejor Sony



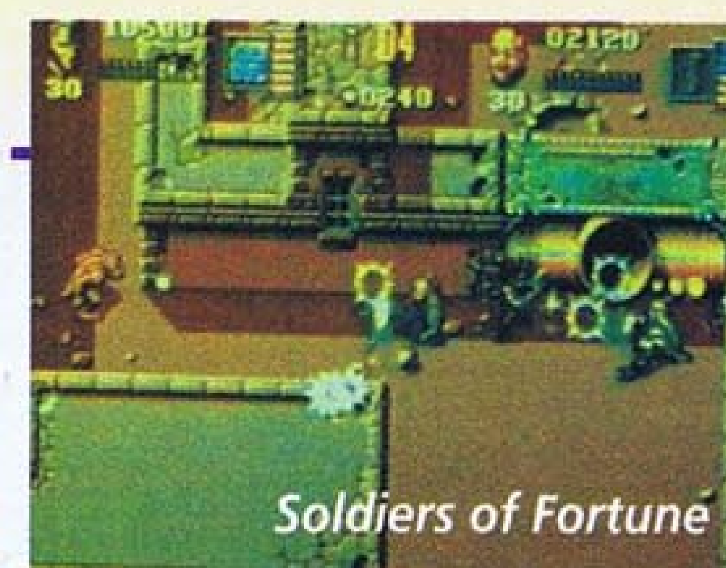
Tras algunos tropezones en este neófito terreno, Sony perjuró que el 94, en videojuegos, sería suyo. Y empezó bien. Colocando en los monitores las escenas cumbre de **LAST ACTION HERO** (Super Nintendo), conversión de la película de Arnie según la fórmula arcade horizontal y puños fuera. Y anunciando **GEAR WORKS** (Game Boy), un estratégico cartucho que va de engranajes la mar de complicados. La sorpresa final, para **BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON** (Super Nintendo), el retorno de la lucha.


Gear Works


Last Action Hero

# HOLOBYTE SPECTRUM


Soldiers


Soldiers of Fortune

## Del Arcade Matador al Tetris

Además de la versión Super Nintendo de **STAR TREK: THE NEXT GENERATION**, hay que apuntar en el haber de este gigante norteamericano titulillos como **SOLDIERS OF FORTUNE** (Super Nintendo), muy al estilo SMASH TV, sólo que en plena jungla; y **BEASTBALL** (Super Nintendo), una brutal mezcla de fútbol yankee y batalla en el campo.

Por lo que se refiere a Bullet Proof Software (una división de SH), tendremos en fechas próximas **WILDSNAKE** (Super Nintendo), una especie de TETRIS; **WICKED 18** (Super Nintendo), un "duro" juego de golf; y **CYBERSLIDER** (Super Nintendo), un cartucho de PUZZLE y encaja-esto-aquí con un robot de protagonista.

# VIRGIN

## Otro de los Grandes que se la Juega

A la prematura (por la fecha) cita del CES, Virgin llegó con lo justo: un montón de ideas, trabajo en ciernes y proyectos, pero sólo unas cuantas placas. A nosotros nos llegaron los rumores, pero sólo nos enseñaron las eproms (el juego inacabado) de tres pequeñas joyas. **CESAR´S PALACE** (Super Nintendo), un interesante juego de juegos en el que el azar y el coraje estarán a la orden del día; **JAMMIT** (Super Nintendo), otro que se une a la moda del basket callejero, con gráficos digitalizados y un sinfin de buenas jugadas uno-contra-uno. Y **EL LIBRO DE LA SELVA** (Super Nintendo, NES, Game Boy), una de las aventuras más esperadas por los aficionados al género, con Mowgly en plan héroe, escenarios interactivos y fechas muy pero que muy propicias. Casi ya.


Caesar Palace


Jungle Book

# SUNSOFT

## Historias y Megas

Con **BUGS BUNNY** (Super Nintendo) inauguraron su stand los chicos de Sunsoft. Pero no se detuvieron ahí. Junto a este colorista personaje al que han tratado de maravilla, hicieron lo propio con **SPEEDY GONZALES** (Super Nintendo- 12 Megas), **KUNG FU** (Super Nintendo- 12 Megas) y, en plan estrella, **SILVESTER & TWEETY** (Super Nintendo- 16 megas).

En el futuro de esta compañía se divisaron **AERO 2** (Super Nintendo- 16 megas), y **TAZ 2** (Super Nintendo- 16 megas). Dos grandes revanchas.

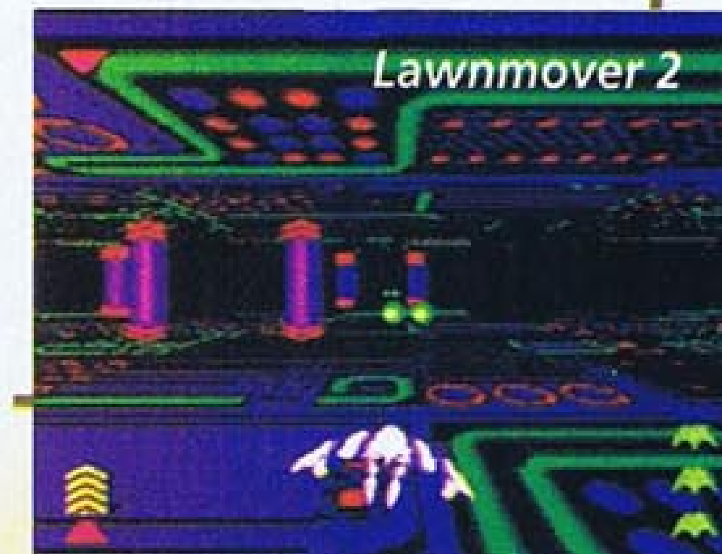

Bugs Bunny

# THQ

## La Locura llega a Nintendo

Hemos de dar, por fin, la bienvenida a dos ya clásicos en este mundo de juegos: **LAWNMOVER MAN** (Super Nintendo) y **REN & STIMPY VEEDIOTS** (Super Nintendo). El primero ya es un viejo conocido de la afición. Una conversión a pantalla pequeña sobre el traído y llevado asunto de la realidad virtual. El otro va de dos locos energúmenos, que protagonizan una de las series más seguidas por el público U.S.A.


Ren & Stimpy


Lawnmover 2

## Megaman X, Konami, FX...

# PROMESAS MADE IN JAPAN

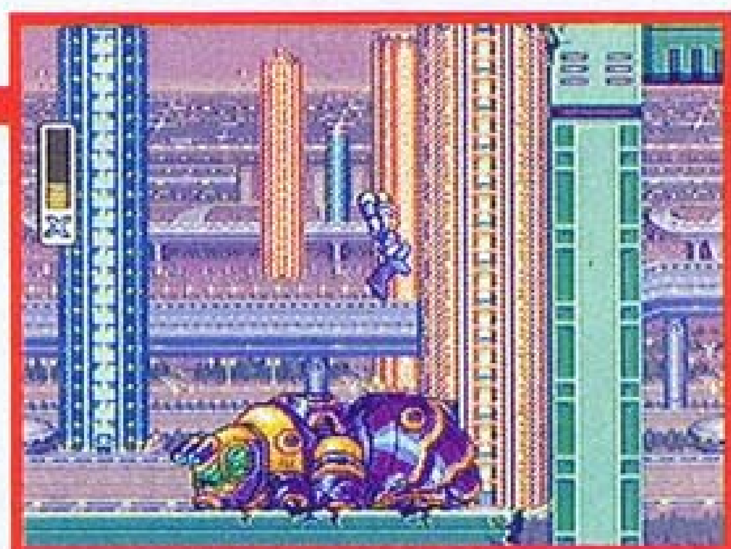
**Al que en el lejano Oriente llaman Rockman, le hemos cogido intentando salir a la venta. Al que en estas tierras mentan Megaman nos le hemos encontrado en forma de cartucho terminado, azul, muy azul,y emocionante. Y como siempre estamos a la última, pues hemos querido destaparle en la sección más apropiada.**





Ya es un hecho. Mega Man X se ha puesto la ropa azul de los 16 bits y ha exigido a Capcom que le deje salir. Que ya no aguanta más. Y los chicos de Street Fighter (y pronto Super Street Fighter), han optado por no retenerlo más. Su lanzamiento -¡ya! en Estados Unidos y Japón- ha supuesto una auténtica avalancha del personal más fanático. Pero la movida no ha pillado por sorpresa. Desde 1987, año en que vio la luz el primer Mega Man para N.E.S., la popularidad de este robot ha ido en aumento. Más de **2,5 millo-**

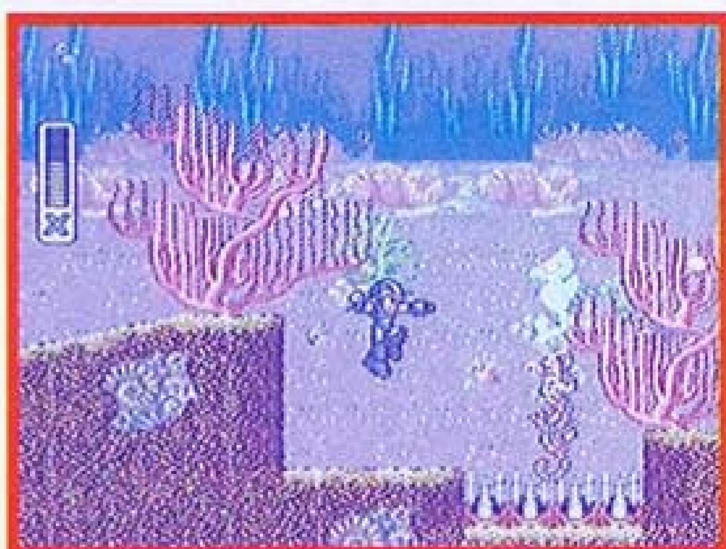




***Megaman estará de nuevo con nosotros, en 16 bits y sobre 12 megas.***

**nes de unidades** vendidas en este planeta (de toda la saga, claro) y otros dos millones que Capcom espera vender sólo de la X en Super, hablan a las claras sobre la fuerza de este personaje.

Pero Mega Man X significa demasiado para Capcom. Pese a la experiencia con que cuentan, es el héroe el que aborda por vez primera los 16 bits. Y eso puede notarse. ¿En qué? Fácil. Primero en la historia. Ahí nos hemos ido a un futuro atroz, dominado por las máquinas, en el que nuestro mega hombre debe luchar contra todo tipo de prototipo inteligente. Segundo, en el propio Mega Man, que ahora realiza ahora una **serie de movimientos tan espectaculares como novedosos** además de contar con un sinfin de armas destructivas. Tercero en las ayudas. Sí, porque Mega no estará sólo ahora. Será **ZERO**, un gigantón también androide de color rojo, el que le ayude en los momentos culminantes. Y cuarto, si aún nos seguís, en los megas. Hasta 12 posee una maravilla cuya lanzamiento en Europa se va a hacer esperar.







## KONAMI TIENE LISTA LA SEGUNDA PARTE DE POP´N TWIN BEE

***Rainbow Bell Adventure*** *es definitivamente el nombre de lo que será continuación a Pop´n Twinbee, un arcade que hace bien poco inundó el mercado de mata-matas. Konami, que también se ha encargado de esta segunda parte, ha optado por un* ***estupendo cartucho de plataformas*** *protagonizado por hasta tres chavalines. A los Twinbee y Winbee que viajaban en naves de campanillas, se les ha unido Gwenbee, un pequeñajo de color verdusco que añade desparpajo y nuevos movimientos al asunto. Pero el asunto no va de tres jugadores simultáneos, ¿eh?, aunque os sorprendería ver que sí transporta a dos "players" al plataformero mundo de los súper héroes. ¿Que cómo? Pues ahí está el truco. Olvidando Split Screen (pantalla partida) y apostando por la pantalla completa. Y no es nada lioso, lo que pasa es que hay que colaborar. ¿Cuándo? Ni idea.*









## EL FX SIGUE EN USA, DE LA MANO DE ELECTRO BRAIN

*El próximo juego FX que saldrá a la venta en Estados Unidos no estará bajo los dominios Nintendo. Será Electro Brain, un licenciatario a caballo entre la vorágine americana y el orientalismo de Tokio, la que abandere la segunda historia del chip.* ***CITADEL****, que así se llamará esta bestia, está siendo programada por* ***Argonaut****, y será un estupendo* ***8 megas*** *dirigido por Michael Powell en el que tomaremos los mandos de robots, vehículos y una acción intensa, poligonal y colorista. «Citadel» usará la* ***segunda generación de FX****, capaz de alcanzar 21 MHz y una placa de 128 K Battery. Por cierto, a Europa llegará como VORTEX.*

## ¿Un nuevo experimento?

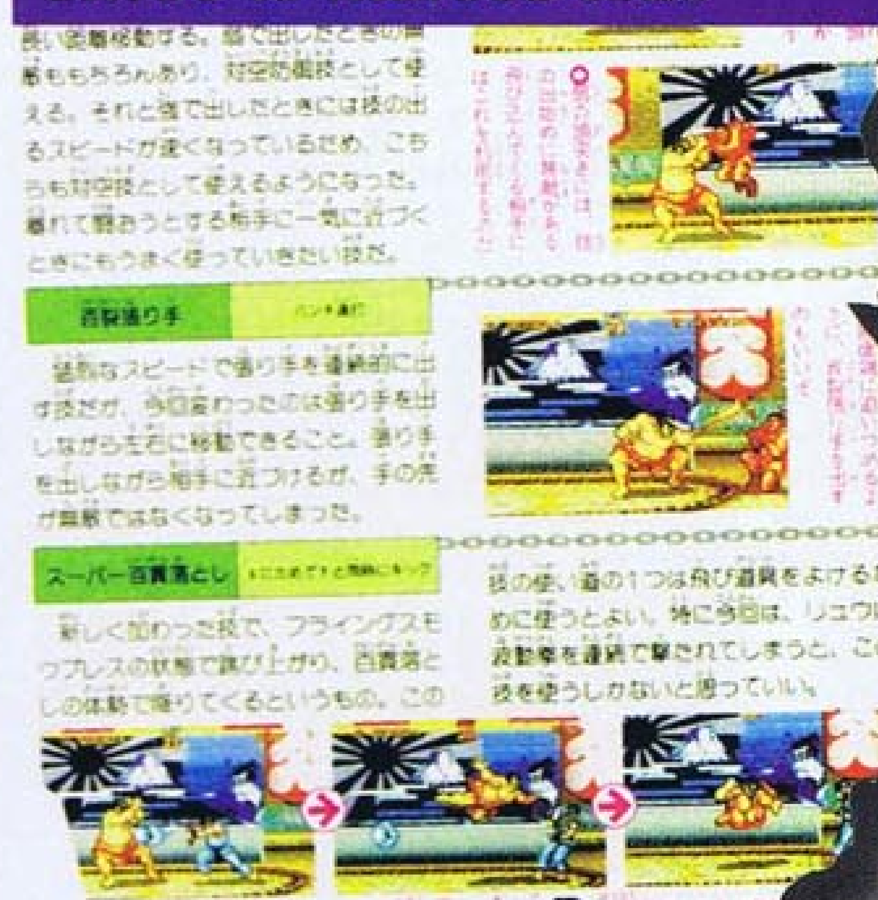


おもちゃショー

仰天の参考出展!! 携帯型スーファミ!?

*Observen cómo se las gastan en Japón. Ahí tienen la foto y el texto. Ambos hablan a las claras sobre la "nueva moda", prematura si nos apuráis, del país nipón. ¿Es una Super Nintendo?, ¿es acaso portátil? Pues tiene toda la pinta. Y el cartucho que reluce parece una muestra nipona de Dragon Ball Z, ¿verdad? Vale, es lo único real. El resto se pierde en especulaciones, ardorosos deseos de probar algo similar y una curiosidad súper lativa: ¿Cuándo llegará aquí?*

## Y es que Street Fighter II Turbo lo merece todo



*Que SF II Turbo es el rey de los cartuchos de lucha, no lo duda nadie. Y que la cobertura que se le ha dado en todas las revistas del globo es enorme, tampoco. Pero como estas cosas son así de frías, hemos decidido reflejar en imágenes su fuerza. Aquí tenéis algunas. Han sido extraídas de un libro de 68 páginas en el que se recoge todo lo que se debe saber sobre este Turbo incorregible. Una pena que esté en japonés…*

## ¡¿Un consultorio?! ¡Pues vaya humos!



*¡Vaya pasada de recorte que nos hemos echado a la cara, muchachos! Viene directamente de una popular revista japonesa y augura ganas de quedarse con la gente y otras cosas que nos vienen a la cabeza y no vamos a decir. No, como suponéis, no lo entendemos, pero nos gustaría un montón saber de qué va la cosa. Agresividad no le falta. Y hasta seguro que solucionan al mes un montón de enigmas: claro, como están en Japón…*




# Malas pulgas para la Super

# PLOK

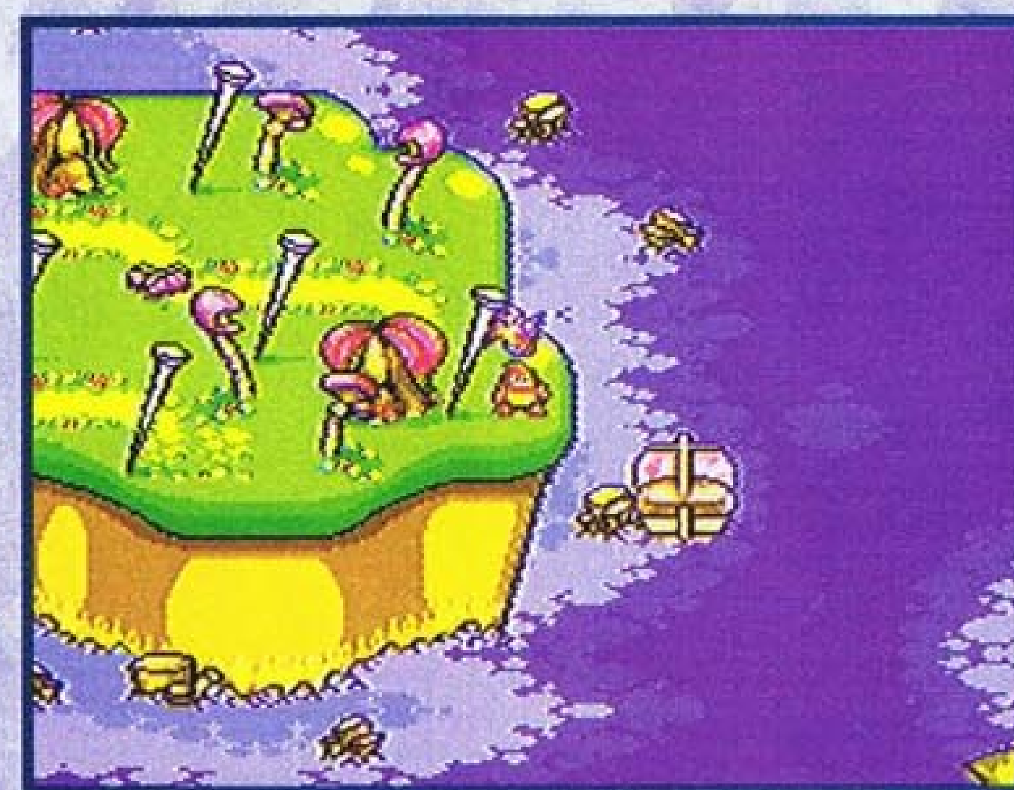
• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: PLATAFORMAS
• Compañía: NINTENDO • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 8 • En la calle: ABRIL



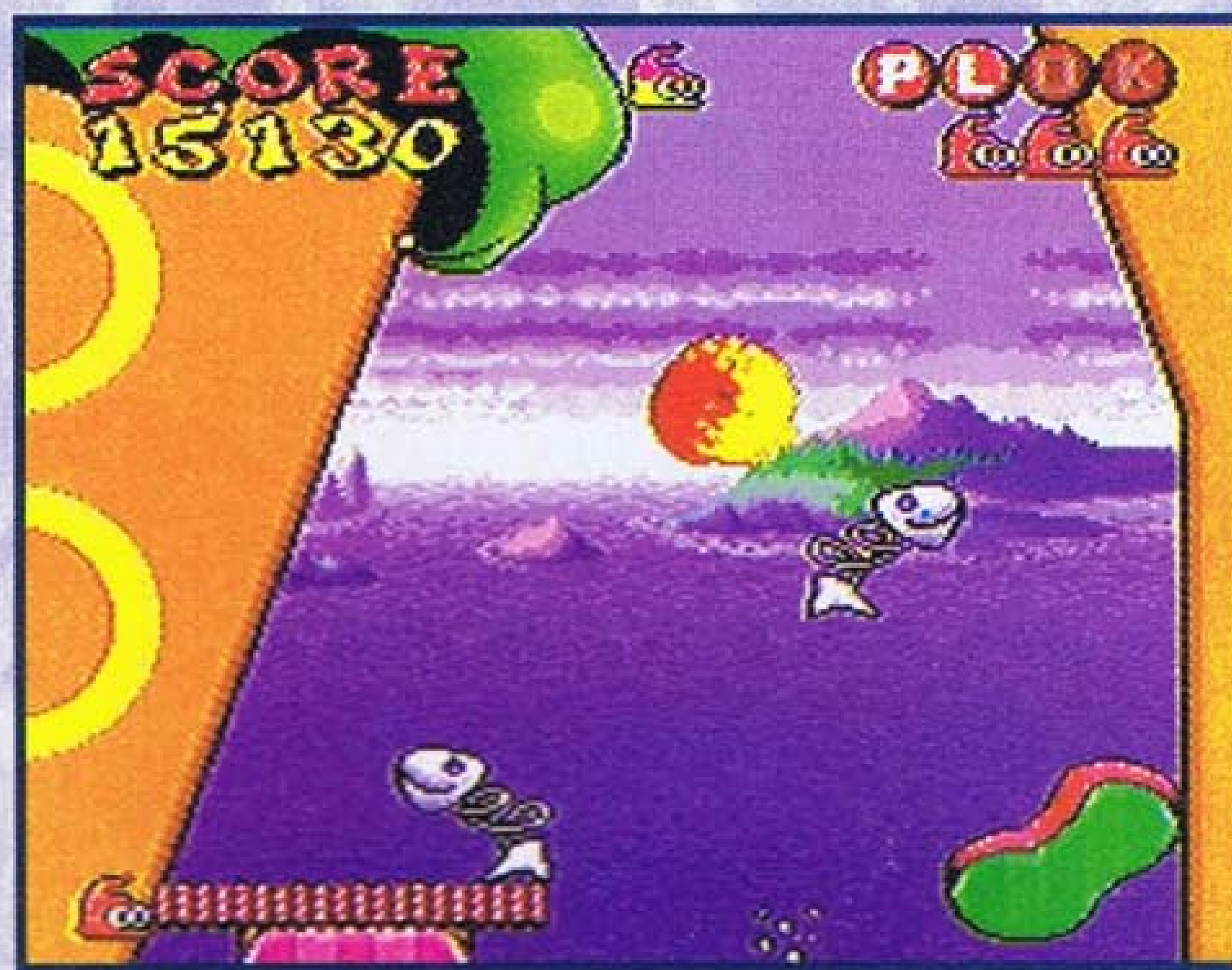











**Falta tan sólo un mesecito para que Plok, el nuevo y genial personaje de Nintendo, salga a la calle. Y aunque este monstruito es un ejemplo de simpatía, lo mejor que podéis hacer para preparle el terreno es limpiar la calle de pulgas. ¡O se enfadará!**

Rebuscando entre las aficiones y hobbies de la gente, lo normal es que nos encontremos con coleccionistas de sellos, maníacos de la jardinería, forofos del fútbol o, porqué no, autenticos chiflados por los videojuegos (especie esta última cada vez más extendida en nuestro país). Sin embargo, nos apostamos una cena a que muy pocos de vosotros conocéis a alguien que coleccione banderas. Es más, estamos por asegurar que, en caso de que exista una persona así, sería muy parecida a un extraño ser que visitó Nintendo Acción hace pocos días y que, entre risas y lloros, nos contó un peliculón de aupa.

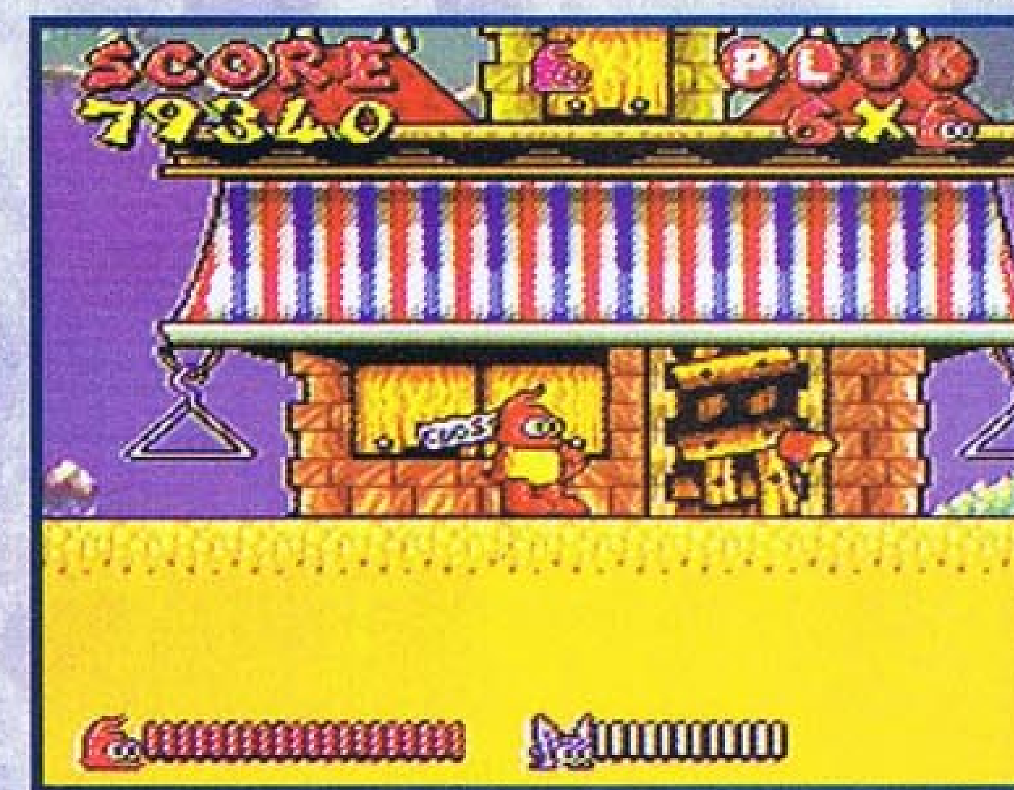
Por lo que pudimos deducir, este singular personaje habitaba en la isla de Akrillic, un pequeño refugio situado en el archipiélago mágico de Poly-Esta, y dedicaba la mayor parte del tiempo a marcar el terreno de su isla precisamente con banderas: el único objeto de este mundo por el que estaría dispuesto a sacrificar sus horas libres. En especial, nuestro amigo guardaba un cariño superior por una bandera grande y cuadrada en la que aparecía una imagen de él mismo (la verdad es que nos pareció un tipo un pelín egocéntrico) y que tenía colgada en el tejado de su casa.

Por desgracia, el motivo de su visita fue que quería comentarnos una serie de acontecimientos que habían ocurrido últimamente en su lejana tierra y que tenían que ver justamente con esa bandera por la que sentía tanta predilección. La cosa se resume en que una mañana, cuando se despertó, descubrió con sorpresa que el pedazo de tela de sus amores había sido robado. Ni que decir tiene que le faltó tiempo para









# MAPA DE LA ISLA DE PLOK



La mayor afición de Plok es coleccionar banderas, y como veis, no se corta ni un pelo a la hora de distribuirlas por la Isla de Akrillic, el lugar donde habita este curioso personaje.




Las pulgas serán el enemigo número uno de nuestro protagonista. En la mayoría de las fases, su misión será acabar con todas las que se crucen en su camino.

emprender el rescate, y en eso estaba cuando se acercó a visitarnos. ¡Ah!, se nos olvidaba, el nombre del personaje del que estamos hablando es Plok, casualmente el protagonista de un nuevo cartucho programado por Tradewest para Nintendo, que lleva su nombre y que, ya que estamos hablando de él, os vamos a presentar.

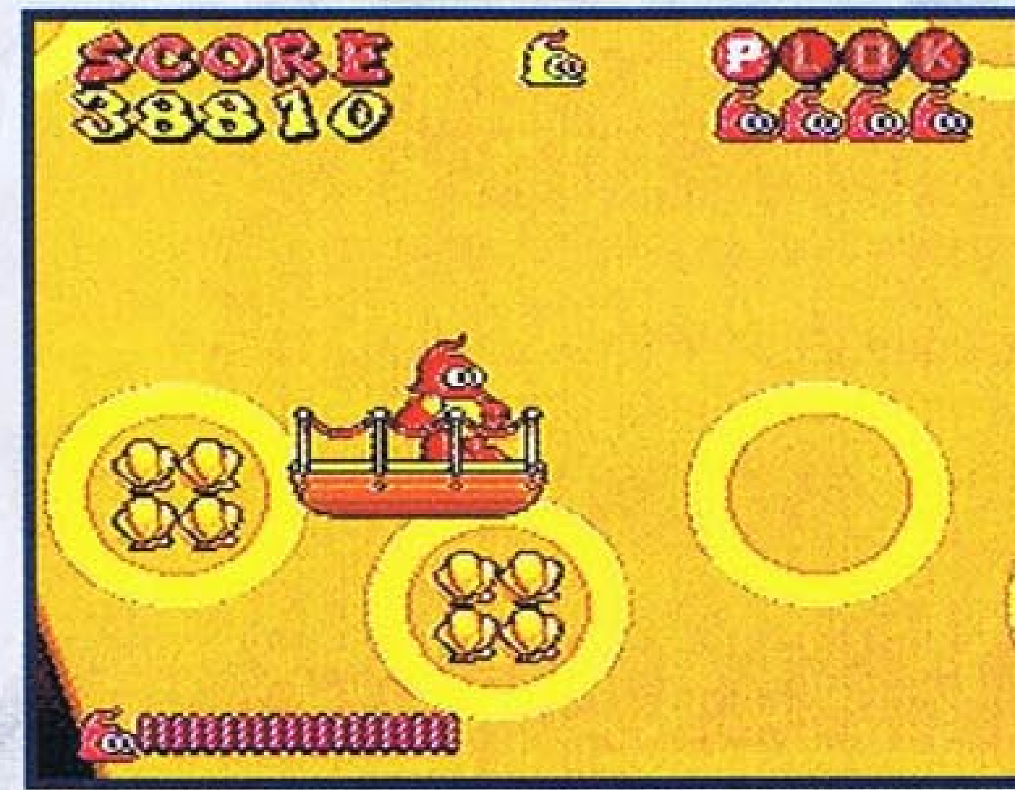
Como lo primero que habréis hecho al ver su aspecto es preguntaros qué demónios es Plok, os diremos que no es ni un humano, ni un animal. Aunque suene un poco a rechifla, lo que tiene que quedar claro es que Plok es... simplemente Plok, el único, el incomparable, el rey de Akrillic (título que, por cierto, se puso él mismo, pero que nadie se atreve a discutirle). Y también es importante que sepáis que entre las cualidades de Plok están las de lanzar (y casi siempre recuperar) cualquiera de sus miembros contra todo ser al que se le ocurra acercarse con malas intenciones.

Si habéis permanecido atentos a lo que os estábamos contando, entonces tendréis ya claro el argumento del juego: se trata de acompañar a Plok en su búsqueda a través del archipiélago de Poly-Esta, lo cual permitirá
















que conozcamos los diversos lugares en los que se desarrolla la aventura y que responden a nombres tan pintorescos como la Isla del Algodón, Fleapit o la Isla del Legado.

Y como en toda historia de estas que se desarrollan en los videojuegos, pues tenía que haber un enemigo de lo más malvado (de lo contrario sería un aburrimiento), así que en la de Plok tampoco podía faltar el malo de turno. Bueno, para ser concretos, mejor sería que dijéramos malos, porque los principales adversarios con que se encontrará nuestro amigo durante su andadura serían decenas de molestas, saltarinas e incordiantes pulgas (sí, pulgas, habéis oído bien. ¿O es que creíais que el titular de esta preview iba por el mal carácter del protagonista?).

***Plok no es un héroe normal. Plok no persigue la fama. Plok simplemente quiere vivir tranquilo en su isla, rodeado de sus banderas. Pero para eso necesita que le ayudes a recuperar su más importante pertenencia. ¿Sabes ya cuál?***

## LOS DISFRACES DE PLOK

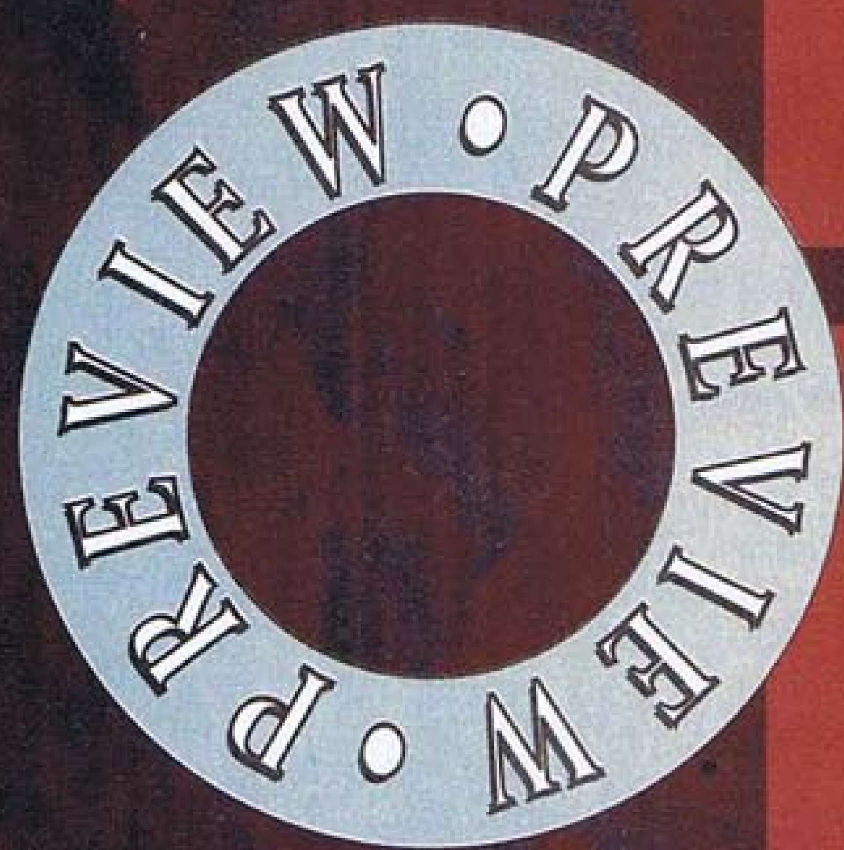


*Una de las cualidades de Plok es la de adoptar multitud de apariencias distintas. Cada disfraz que se ponga le dará la oportunidad de utilizar un arma más potente.*



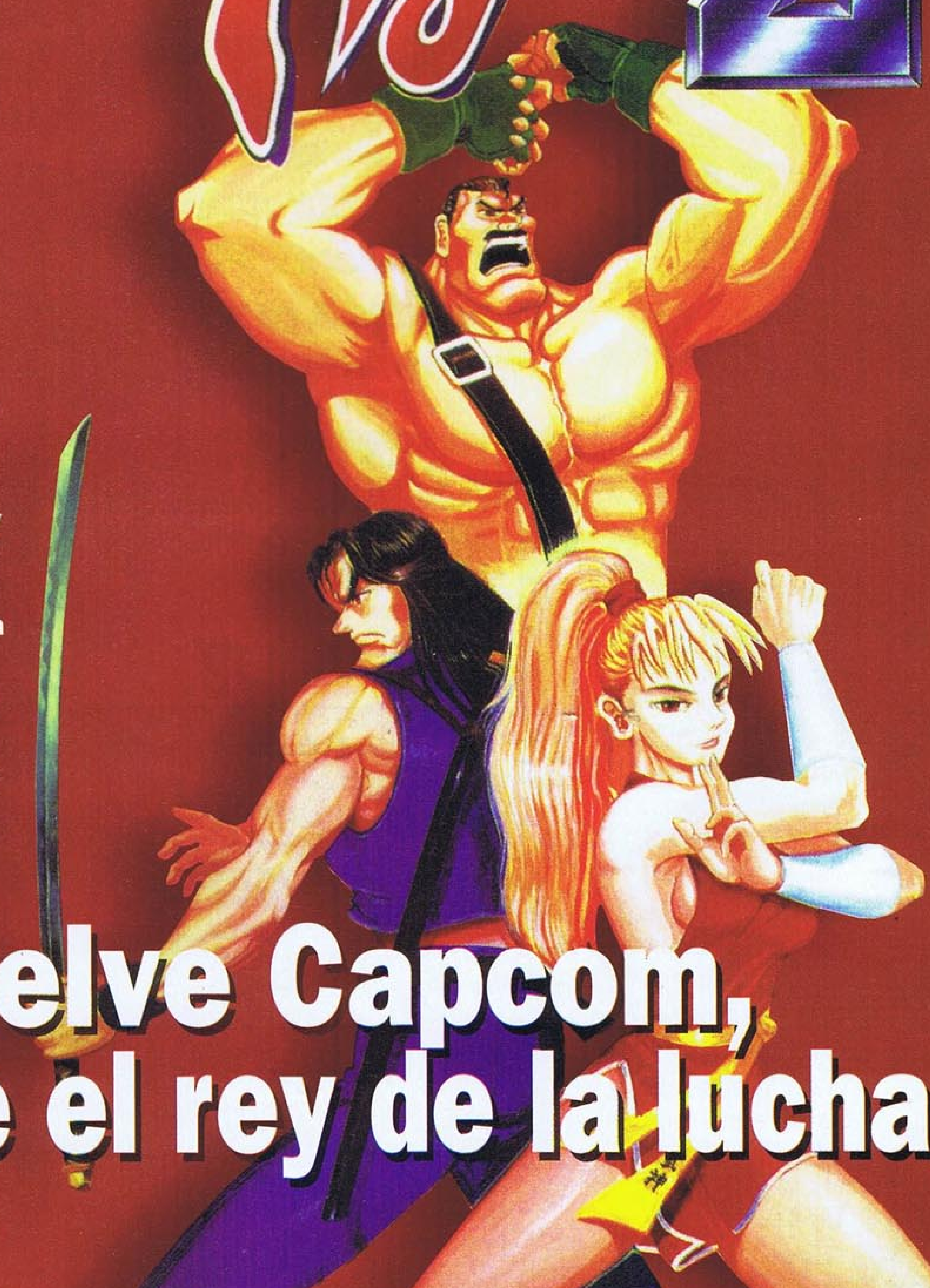
*En estas imágenes vemos a nuestro protagonista vestido de Vigilante Plok (arriba), armado con un lanzallamas, y de Rocketplok (derecha), usando su lanzacohetes.*

En su particular cruzada anti-pulgas, Plok podrá disfrazarse y tomar diversas apariencias, montar en ovni o en helicóptero, entrar en niveles secretos de bonus, enfrentarse a diversos jefes de nivel y hasta revivir en blanco y negro los tiempos de su anciano abuelo, así que podéis estar seguros de que en esta aventura no va a faltar de nada. Y también podéis estar seguros de que muy pronto os pondremos al tanto de todo lo relacionado con este nuevo personaje que se asoma a la Súper, porque tiene todas las papeletas para hacerse con un hueco entre los más queridos por los aficionados. Por lo pronto preparad la consola para el mes de mayo. Y no os gastéis el dinerillo antes, que luego no podéis disfrutar de este gran cartucho.




• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **BEAT-´EM-UP**
• Compañía: **CAPCOM** • Nº de Jugadores: **1 ó 2**
• Megas: **10** • En la calle: **ABRIL**






# Vuelve Capcom, vuelve el rey de la lucha

¿Y cómo será Final Fight 2?, se estará preguntando el mundo entero. Será explosivo, responderemos. ¿Pero... utilizará los mismos y concluyentes argumentos que en su primera parte? Bueno, los utilizará y los mejorará, que para eso pasa el tiempo y las cosas cambian que es una barbaridad. ¿Alguna pregunta más? Pues pasemos directamente a "ver" lo que os sorprenderá de Final Fight 2.

Empezamos. Por cierto, ¿sabéis dónde acabamos? Pues nos parece que propinando una severa lección al jefazo de los MAD GEARS, allá por mitad de 1991, en una especie de despacho con vistas aéreas y frente a un viejales en silla de ruedas que luego se levanta e intenta ponernos a caldo. Ese es el mejor recuerdo que tendréis de la maravilla de Capcom. Pero no el único. Resposarán aún en vuestra mente los puñetazos de Haggar, la habilidad de Cody, la



*Este espectacular mapa corresponde a la primera fase de Final Fight 2. El escenario elegido ha sido Tokio, y el luchador, Carlos Miyamoto. Hemos reproducido parte del repertorio de golpes que posee este chaval. Para que os hagáis una idea de su técnica y potencia.*







***Dentro de poco tiempo asistiremos al lanzamiento de uno de los juegos más celebrados de Capcom. La segunda parte de su Final Fight llegará a España sobre una gran base de fans y toda la genialidad que acumula la compañía de Street Fighter II.***



















## CARLOS MIYAMOTO:
### En busca de la perfeccióny el equilibrio

**Edad: Desconocida • Altura: 1,89 m• Peso: 91 kg**

Físicamente es el más descompensado de los tres luchadores: ni es tan fuerte como Haggar, ni tan rápido como Maki, pero cuenta con un arma secreta de las de doble filo: la **espada ninja**. Es sudamericano, llegó a Metro City para perfeccionar sus técnicas de lucha y ahora comparte piso con el alcalde. En su haber, 6 inigualables golpes (uno especial para la espada) que ejecuta con celo, y en su debe, pues lo que habéis leído.

## MAKI:
### ¿Y a esto le llaman ser pacifista?

**Edad: 20 • Altura: 1,65 m.• Peso: 51, 7 Kg**

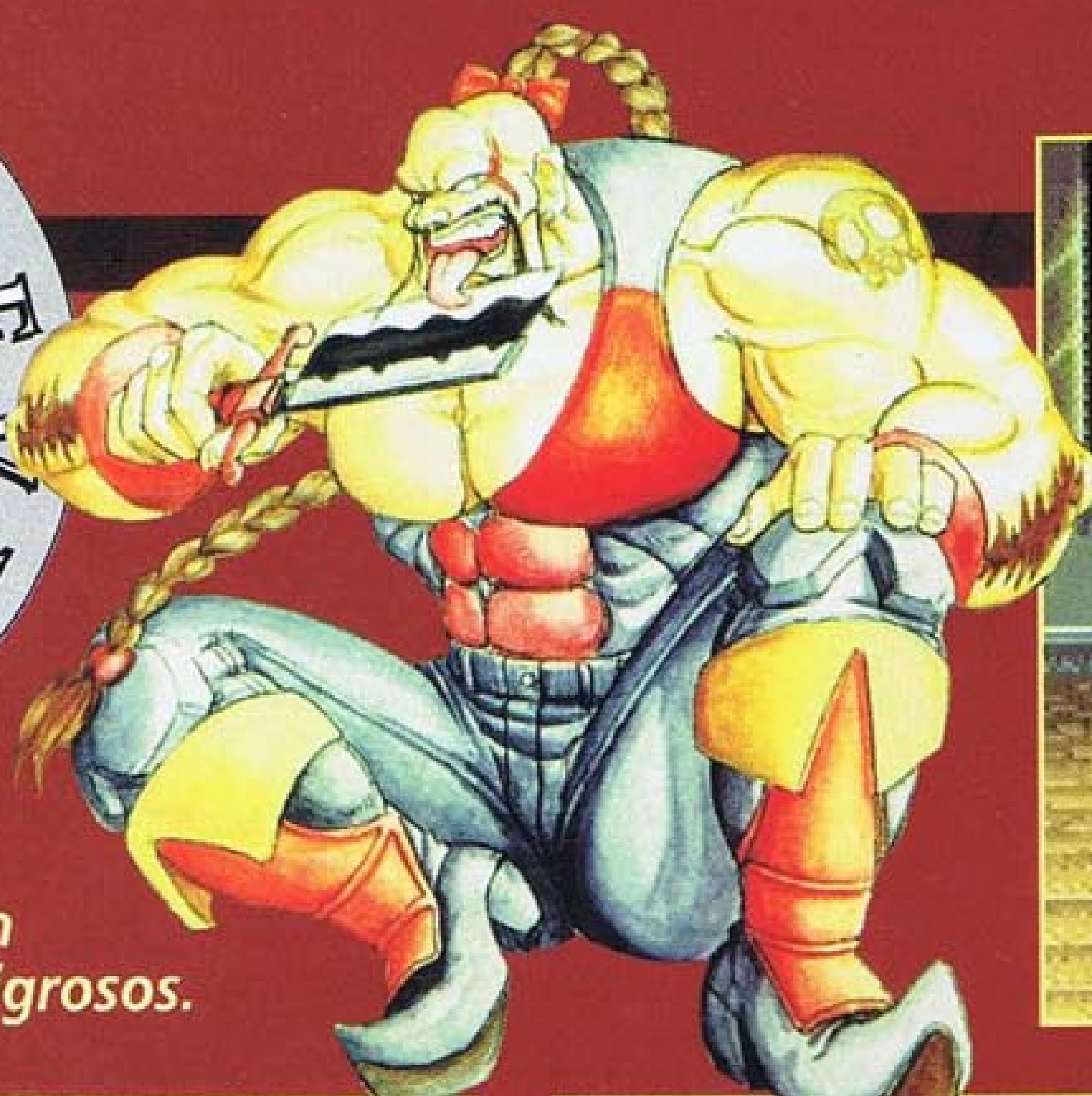
Es la alumna aventajada de Genryusai, su padre a los efectos y experto en ninjitsu. Hábil, muy rápida y de ágil cuerpo, Maki se prometió no utilizar jamás tales técnicas en vista de su condición pacifista. Pero las circunstancias... Usa y abusa de hasta siete llaves únicas, de las que una, especial, se adorna con el nombre de **Patada con Voltereta**. Quizá no sea muy contundente, pero sólo por su rapidez ya merece la pena.

## MIKE HAGGAR:
### Político y, sin embargo, luchador

**Edad: 46 • Altura: 1,86 m • Peso: 127 Kg**

Es lento, sí, pero no veáis hasta qué punto aprovecha su potencia física. Para esta segunda parte se ha vestido de cinco espectaculares movimientos más uno, especial, al que llaman **Cuerda Giratoria**. Haggar es aún alcalde de la city de Metro, la capital con mayor número de delicuentes del estado Nintendo. Pero eso no le impide agarrar al rival por donde más le duele y propinarle una sarta de suplex y martillos giratorios.

PREVIEW • PREVIEW •



¿Enemigos? Este juego tiene un buen montón. Y muy peligrosos.











"fastidiosa" aparición de un solo jugador en pantalla y la historia, secuestros de por medio, en la que querían que nos metiéramos.

Ha pasado el tiempo. Al menos dos años en Japón -con el salto a una versión que incluía a Guy- y hasta tres en España. Los MAD GEARS se han vuelto a organizar. Y han encontrado en nuestros amigos la escusa perfecta. En pocas palabras, que han secuestrado a Genryusai -el maestro de Cody- y a su hija Rena. ¡Pero esta vez no habrá piedad! Haggar, aunque un poco cascadete, ha decidido salir de nuevo a la calle y linchar al que haga falta. Maki, hija y hermana de los secuestrados (razones tenía la chica), y Carlos, un experto en golpes que comparte piso con el alcalde, se han unido a la batalla final. Y vaya equipo.

*¿Reconocen ustedes esas caras? ¿No? La de la izquierda va para Guy en «Mighty Final Fight» (NES), y la otra es de la mismísima ChunLi.*





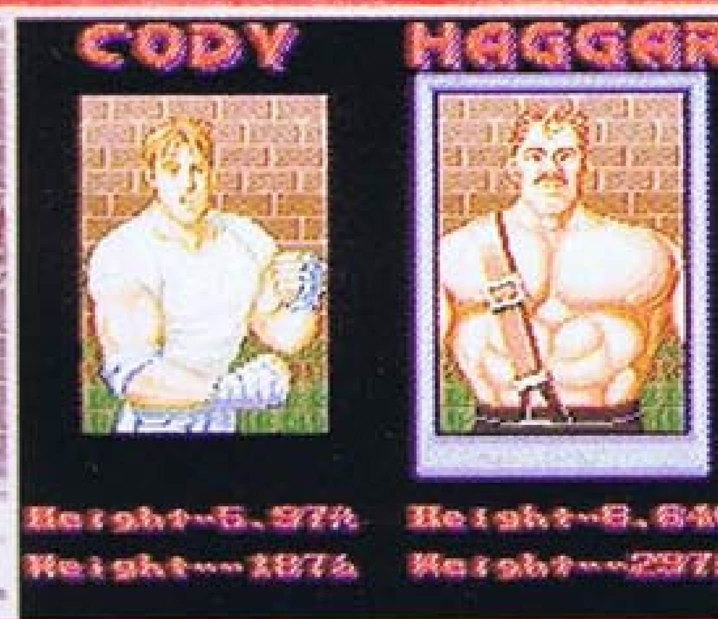

## ¿SE NOTA EL PASO DEL TIEMPO?

### Así era Final Fight












- *Una producción* ***Capcom fechada en 1991 para 8 megas*** *de arrasador combate.*
- *Tan sólo* ***dos luchadores para elegir****. Haggar, ya alcalde, y Cody. Posteriormente saldría al mercado japonés una versión de Final Fight con Guy entre sus personajes.*
- ***Un sólo luchador*** *en escena. Nada simultáneo.*
- *La acción se desarrollaba en* ***METRO CITY****, sobre un total de cinco fases bastante vistosas. Sin salir de casa, en una palabra.*
- ***Golpes limitados****, espectaculares para la época, pero algo cortitos.*
- ***Típicas fases de bonus****, estáticas y atrayentes.*
- ***Acción*** *más o menos* ***lineal****. Por los escenarios, más que nada.*



Lejos de quedarse en la ciudad, donde los MAD son muy conocidos, el grupo de malvados se ha llevado a los pobres Gen y Rena a un recóndito lugar del globo -parece que europeo, por más señas-, tan sólo conocido por los jefazos de operaciones. Dos de los tres gladiadores que os hemos presentado antes, serán los encargados de salir simultáneamente a escena y empezar en Hong Kong un recorrido que les dejará ver las maravillas parisienses, venecianas y... sobre un total de seis fases cargaditas de acción. Un gran número de enemigos -algunos conocidos por los fans de pro, como Andore, y otros nuevos que alucinarán a las masas- enriquecerán sus maldades intentando quebrar las cabezas de nuestros héroes. Pero tranquilos, que no cunda el pánico porque aquí las bestias pardas que comandamos se abastecen de 5 ó 6 golpes por cabeza (incluido uno especial) que, con un poquito de maña y otro de agresividad, no permitirán que os toquen un solo pelo.

Y vale por este mes. ¿Como que os dejamos en ascuas? Pues chicos, hay que terminar. Pero lo vamos a hacer bien, diciendo aquello de todo lo que acabáis de leer y los recuadritos y demás que forman parte de esta preview son tan sólo la mitad de lo que veréis/sentiréis durante el mes de abril. Una segunda parte magnífica que a pesar de haberse hecho esperar lo indecible en estas tierras, por fin saldrá a la venta, con instrucciones en español, texto legible (nada de caracteres japoneses) y otras beleidades adaptadas al público europeo.












## Así será Final Fight 2













- Un cartucho Capcom del **93 para 10 megas** de lo mejorcito en lucha.
- **Tres luchadores** entre los que optar. Sigue Haggar, y Cody y Guy son sustituidos por Carlos y Maki.
- Posibilidad de **compartir el escenario** con un amigo, de forma simultánea.
- Los luchadores deberán **viajar por el mundo**, desde Hong Kong hasta la mismísima Venecia, sobre un total de 6 fases.
- **Nuevos golpes** para alucinar al público y hasta una magia por barba.
- **Fases de bonus con scroll**. Un jugador retará al otro y sólo conseguirá bonus el que haga lo indicado en el menor tiempo posible.
- Notaréis alguna que otra **subida, bajada y cambio de nivel**. Más movidito, sí, algo más movidito. Ya lo veréis, ya.




• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
• Compañía: **SONY IMAGESOFT** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **MARZO/ABRIL**

# Skyblazer



## Toda la fuerza de la magia

Si eres uno de esos consoleros a los que le chiflan las plataformas combinadas con mucha acción, no deberías perderte ni una sola de las líneas que siguen, porque la compañía Sony está a punto de sacar a la calle un cartucho que tiene a estos dos elementos como principales protagonistas. Un cartucho del que ahora mismo te ofrecemos un pequeño adelanto.

Skyblazer te introducirá en las tortuosas y fantásticas aventuras que un joven mago deberá afrontar por inhóspitos senderos. Habitados por espeluznantes seres, comandados por el diabólico Ashura, en tales corredores sólo se respiraba una palabra: la perversión. Y una forma de cumplirla: la violencia. Era pues obvio que las posibilidades que tenía nuestro amigo Sky de sobrevivir eran bastante pequeñas. De hecho sólo contaba con la ayuda de un anciano hechicero y de distintas magias que iría aprendiendo en su camino. De todas formas, la voluntad y el tesón del joven aprendiz eran más grandes que los océanos, así que todo podía llegar a pasar.

Suponemos que a estas alturas de preview no es necesario que os digamos quién será el encargado de guiar las acciones de Sky. ¡Sííí! Lo habéis adivinado, seréis vosotros mismos los que os introduzcáis en su piel y viváis casi, casi en primera persona sus vivencias e intrépidas locuras. Eso sí, todo ello dentro de unos escenarios variadísimos en los que aparecerá de forma muy habitual la otra gran estrella de este juego: el modo 7.










**Skyblazer no será uno más dentro del amplio mundo de los juegos de plataformas porque su acción y, sobre todo su modo 7, lo elevan a una categoría superior sólo reservada a los mejores.**





Y es que los acercamientos y rotaciones de que goza Skyblazer se encuentran al más alto nivel, y a buen seguro que harán las delicias de los entusiastas de este tipo de efectos sobre todo en determinados momentos, aunque el modo 7 acostumbra a aparecer con bastante frecuencia durante el transcurso del juego.

Pue eso. Que ya queda muy poco para que podáis disfrutar con las excelencias de este magnífico juego que Sony ha elaborado para la Super. Que queda muy poco para que sepáis lo que de verdad puede dar de sí la verdadera Sony. Que queda muy poco para que sepáis lo que es una buena combinación de plataformas y acción. Y que queda muy poco para que la magia de los mejores arcades embruje vuestras consolas.

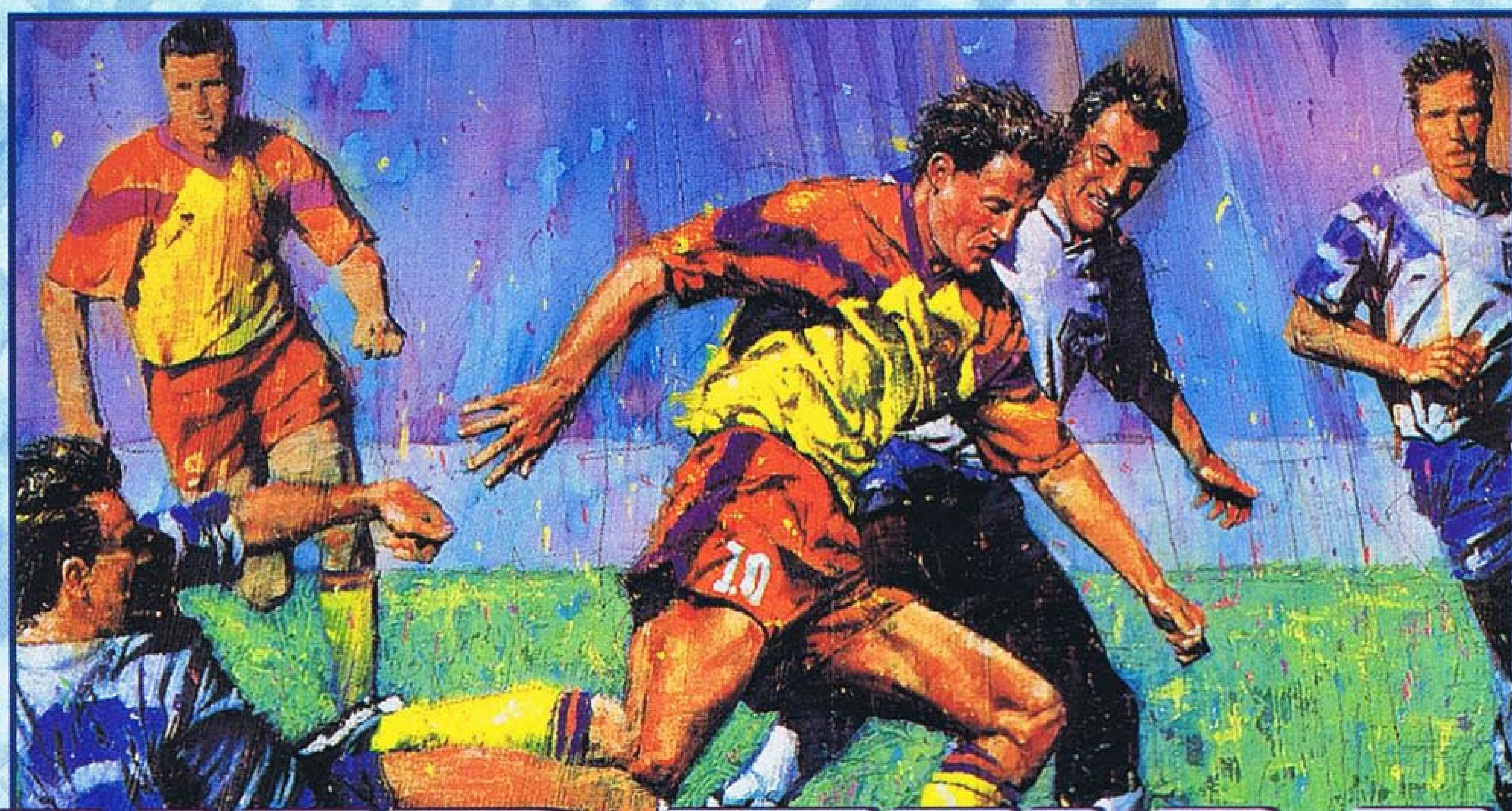
Antes de terminar (pero evitando lo del queda muy poco), nos gustaría que os quedárais con un último detalle. Los programadores de Skyblazer incluyen entre sus éxitos la versión super 16 bits de Hook. Una buena garantía de que todo ha salido bien.





PREVIEW • PREVIEW •

• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **DEPORTIVO**
• Compañía: **HUDSON SOFT** • Nº de Jugadores: **1 ó 2**
• Megas: **8** • En la calle: **EN BREVE**



# VIRTUAL SOCCER

## Fútbol es fútbol. Fútbol es súper.

A medida que se acerca el verano, la fiebre futbolera comienza a subir de tono al compás marcado por la cuenta atrás que nos acerca al Mundial USA'94.

Los más aficionados comenzamos ya a imaginarnos las fabulosas noches que vamos a pasar tomándonos un refresquito, mientras retransmiten los partidos que se jueguen en el país yanqui. Sólo de pensarlo, nos entra un "mono" de fútbol que apenas puede ser calmado con antídotos como el que acaba de aterrizar en nuestra redacción vía Hudson Soft. Su nombre es «Virtual Soccer» y sigue una línea balompédica que no es nueva en la Super, pues anteriormente ya vieron la luz juegos como «Super Soccer», «World League Soccer», «Goal», «Striker» o «Sensible Soccer».

Esta nueva adaptación








## ¿DESDE DÓNDE LO PREFIERES VER?









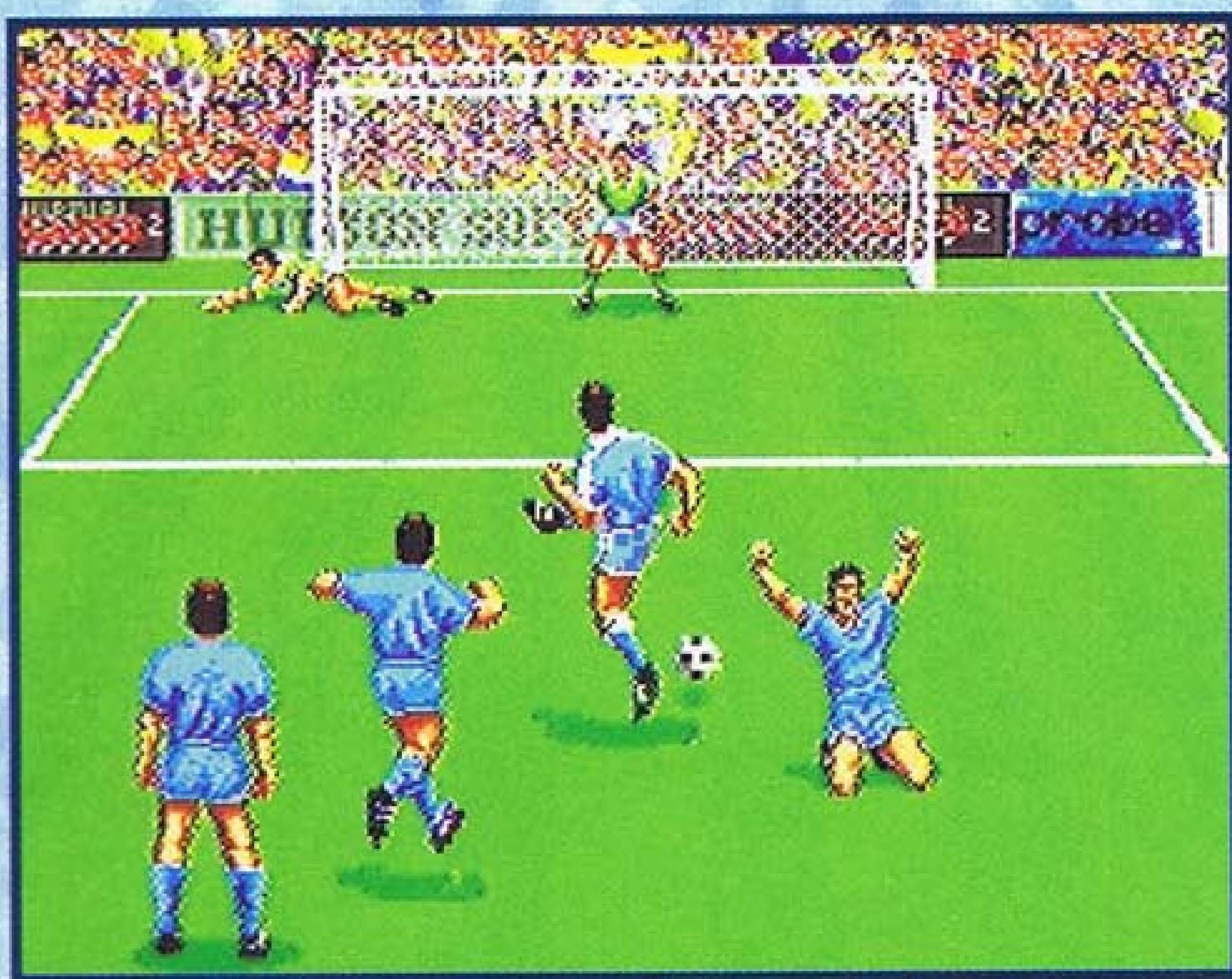

*Quizá lo más novedoso de este cartucho sea la perspectiva que nos ofrece del terreno de juego. ¿Cuál preferís?, ¿la visión lateral? ¿o mejor la aérea? Bien, no importa, porque antes del partido se puede elegir entre tres formas diferentes de seguir el desarrollo de la acción, con lo que se confirma que «Virtual Soccer» está pensado para satisfacer el gusto del balompédico consumidor.*

### *Hudson Soft y la Super nos ofrecen uno de los mejores aperitivos futbolísticos posibles, con vistas al próximo Mundial USA'94.*







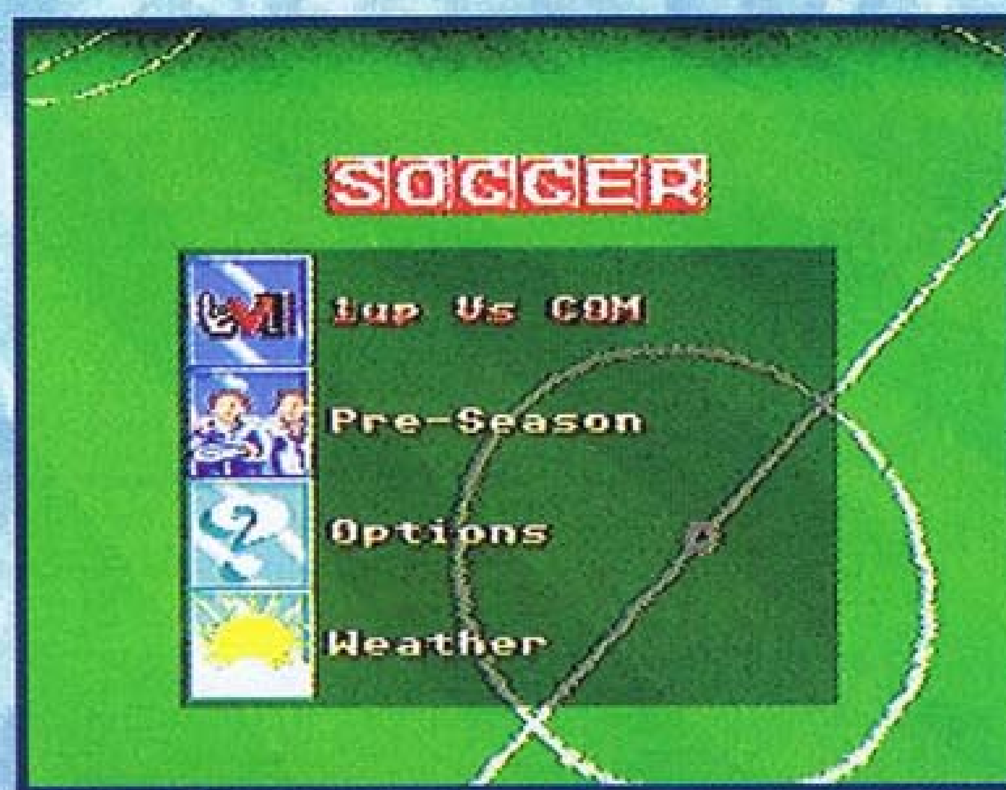


a los 16 bits del deporte de nuestros amores, trae como carta de presentación su estimable jugabilidad y una gama de opciones de lo más completito que se ha podido ver últimamente.

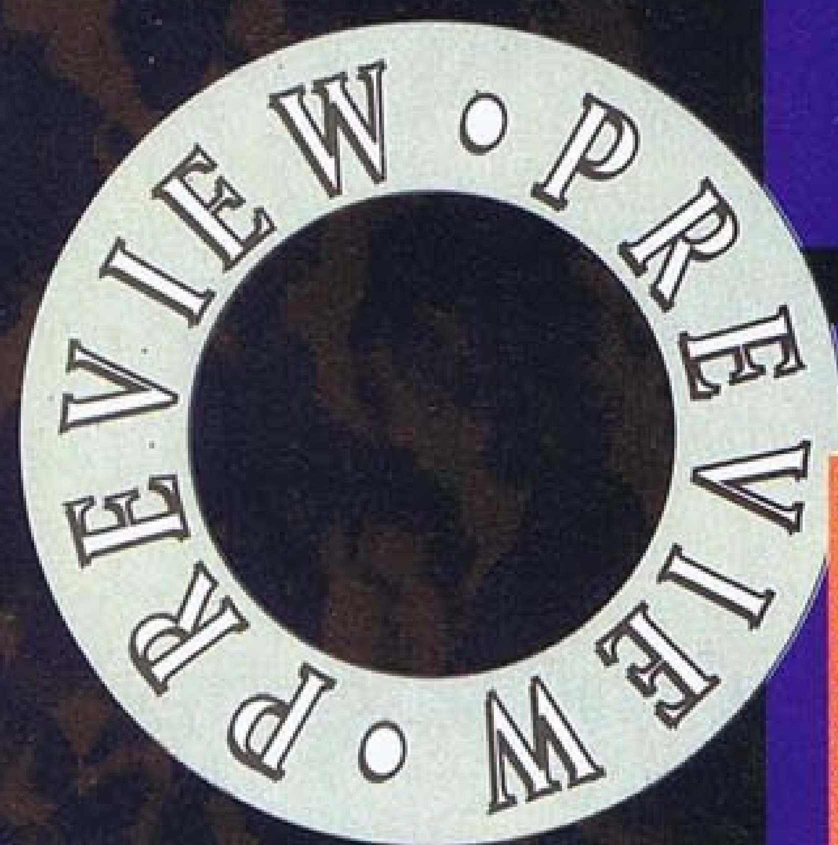
Lo primero que debéis saber los forofos de equipos ligueros es que aquí no encontraréis a vuestro club favorito, porque las escuadras entre las que se puede elegir son todas selecciones nacionales (hasta un número de 24, si bien existe la opción de crear nuestros propios equipos). Así que ya podéis imaginaros lo que será vuestra habitación cuando en la pantalla se disputen los más emocionantes partidos entre las mejores selecciones mundiales. Además, podréis elegir a vuestra entera voluntad el escenario de estos encuentros: campo duro, normal o resbaladizo; buen tiempo, lluvia o calor; viento en calma o soplando de cualquier lado del campo...

Ya lo veis, el Mundial se nos ha echado "virtualmente" encima gracias a este cartucho. El pitido inicial sonará en un próximo número de vuestra revista favorita.

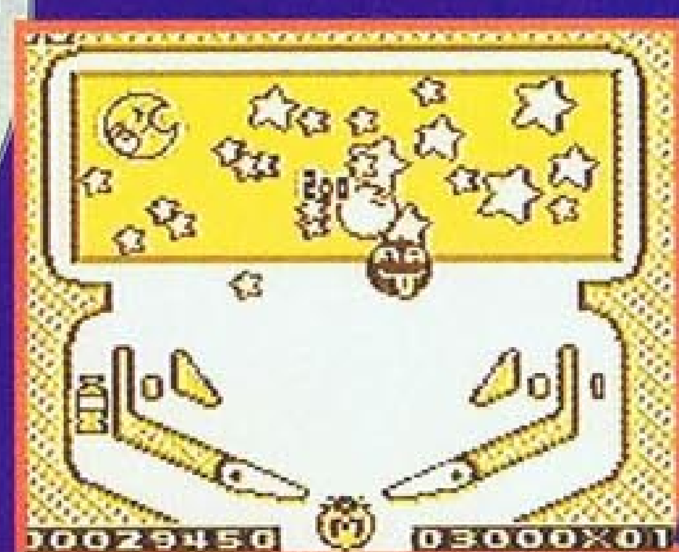
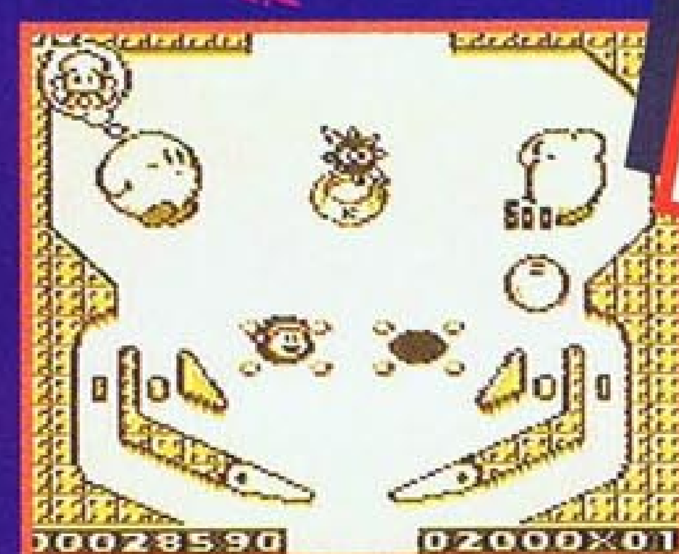





• Consola: **GAME BOY**
• Compañía: **NINTENDO**
• Megas: **2**
• Tipo de Juego: **PINBALL**
• Nº de Jugadores: **1**
• En la calle: **ABRIL**

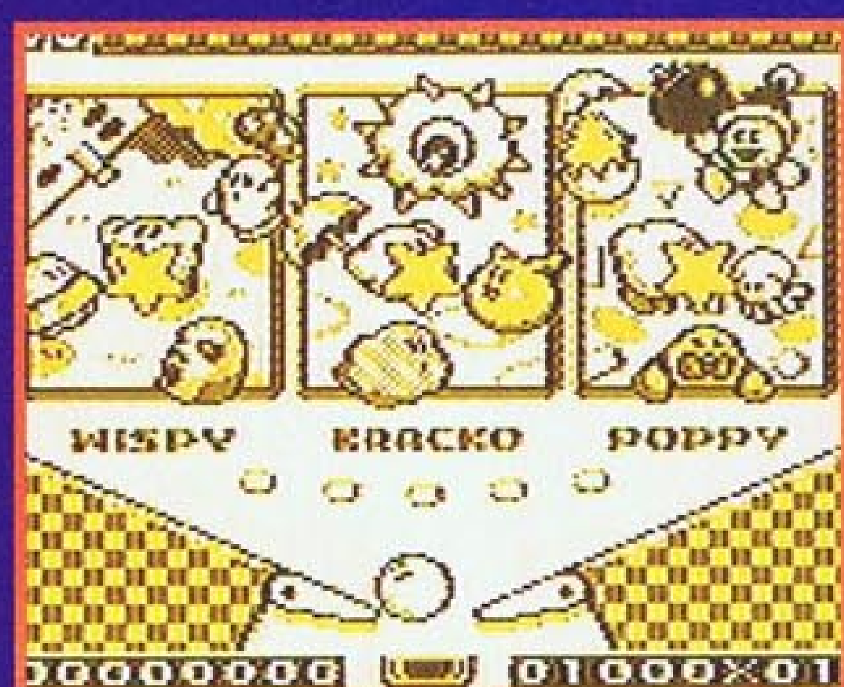


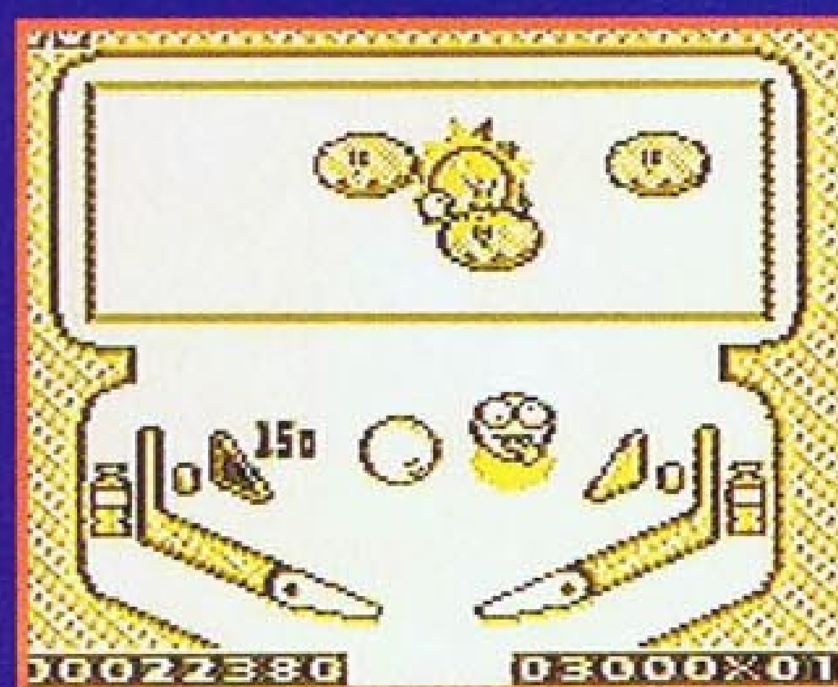

# Gran bola de...¡Kirby!

Hace algún tiempo que en la Tierra de los Sueños ("Dream Land") tuvo a bien suceder una aventura sobresaliente por lo extraordinario de su simpatía. Dicha odisea fue protagonizada por un extraño ser con aspecto de huevo que pronto se hizo acreedor a uno de los lugares de honor sólo reservados para los mayores héroes que jamás pasarán por la portátil de Nintendo.

Kirby, que ese era el nombre de aquel valiente, caló hondo en las preferencias de los aficionados a la portátil, así que no es de extrañar que ahora, meses después, su divertida imagen se asome de nuevo a la pantalla de vuestra consola. Esta vez, sin embargo, se ha decidido por un juego de lo más novedoso. Ahora su misión consistirá nada más y nada menos que en rodar, golpearse y rebotar contra todo aquello que encuentre a su paso. ¿La causa de semejante desatino? Pues muy simple: como su nombre indica, Kirby's Pinball Land es un pinball, un petaco de los de antes con el toque de simpatía que Nintendo sabe dar a los juegos que lanza a la calle.

Tres posibles mesas con varias alturas diferentes, situaciones de juego de lo más original (¿alguna vez habíais jugado al fútbol en un petaco de éstos?), los inevitables enemigos finales (ahora también en pinball) y unos efectos sonoros muy bien conseguidos serán algunos de los aspectos que más os sorprenderán de un cartucho del que muy pronto se hablará largo y tendido. Y si no, al tiempo.

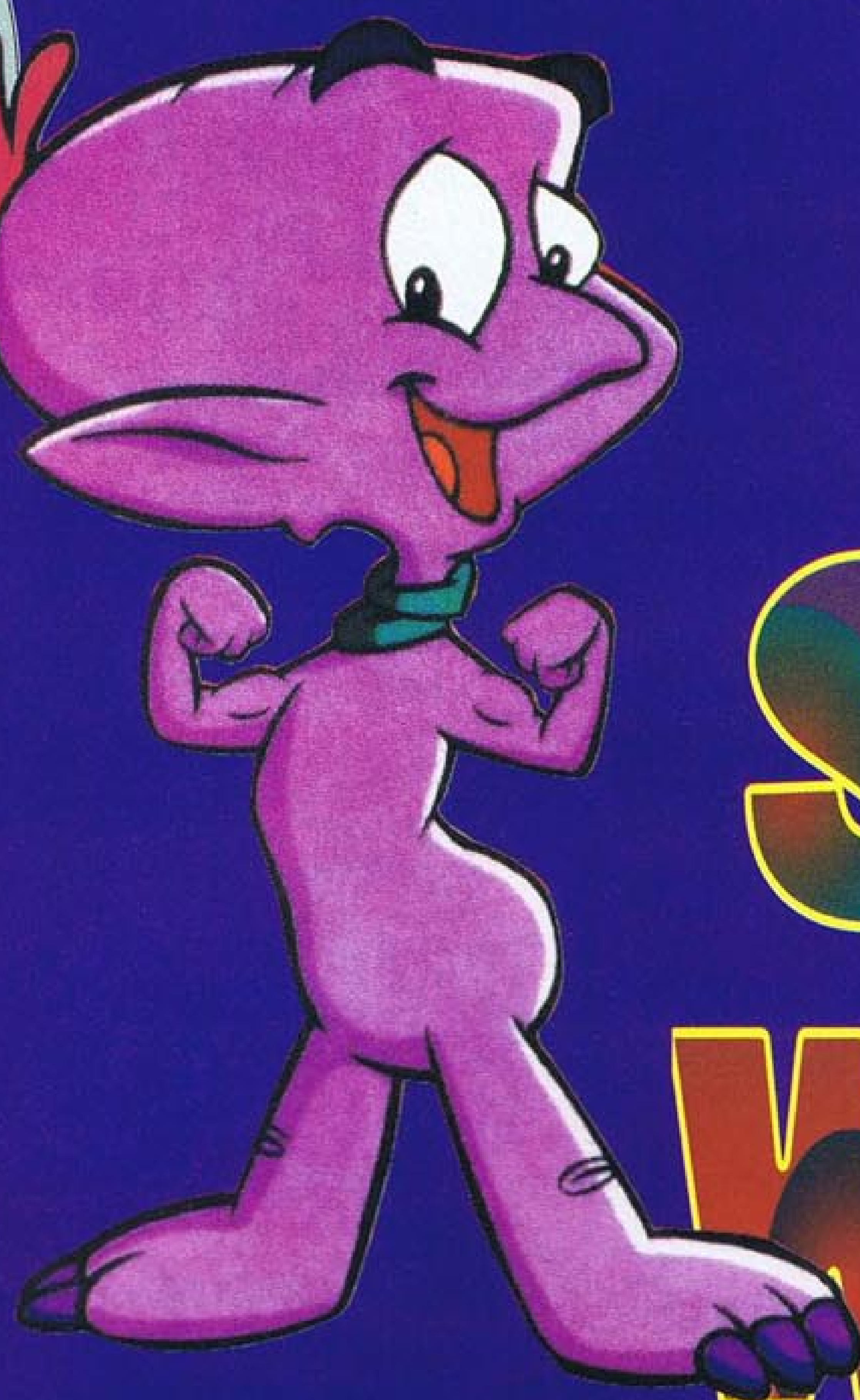








• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
• Compañía: **ATLUS** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **EN BREVE**



# Un héroe diferente

# SUPER WIDGET

Si nos pusiéramos a hablar de protagonistas de juegos para la Súper, podríamos citar una larga lista de humanos y animales de rasgos más que peculiares, monstruos horribles, alienígenas venidos de lejanas galaxias, alguna que otra chapa marchosa y una categoría particular en la que quedarían encuadrados aquellos seres de procedencia desconocida y difícil clasificación.

Esta pequeña parrafada viene al caso por la próxima aparición de un cartucho de nombre Super Widget, plataformero para más señas, que está protagonizado por uno de estos personajes "sin clasificar". El ser en cuestión es una especie de renacuajo azul, pero no es un renacuajo. Se parece a un pato, pero no es un pato. Puestos a describirle, incluso podríamos decir que a veces nos recuerda a un súper héroe, pero tampoco pondríamos la mano en el fuego..

Quizá estéis hechos un lío, ¿verdad? Bien, intentaremos ser más explícitos. Lo que ocurre es que durante la partida, nuestro protagonista -que es el héroe de unos simpáticos dibujos animados que hace no demasiado tiempo recogió alguna avispada cadena de TV-, tendrá que ir recogiendo unas "W" (de Widget) gracias a las cuales tomará las más diversas apariencias. O sea, que a la aventura no le faltará ni un sólo gramo de originalidad.

Una musiquila estupenda, animaciones dignas de lo mejor del Japón, la entrada de Atlus en arcade (tras su excelente GP1) y una buena ración de sorpresas, completarán el estreno de WIDGET.

***Super Widget está a punto de entrar a fomar parte del mundo de las mascotas. Un mes más y os demostrará lo que vale.***










• Consola: SUPER NINTENDO
• Compañía: JALECO
• Megas: 8
• Tipo de Juego: LUCHA
• Nº de Jugadores: 1 ó 2
• En la calle: EN BREVE

# TUFF'E NUFF

## Maestros en el combate

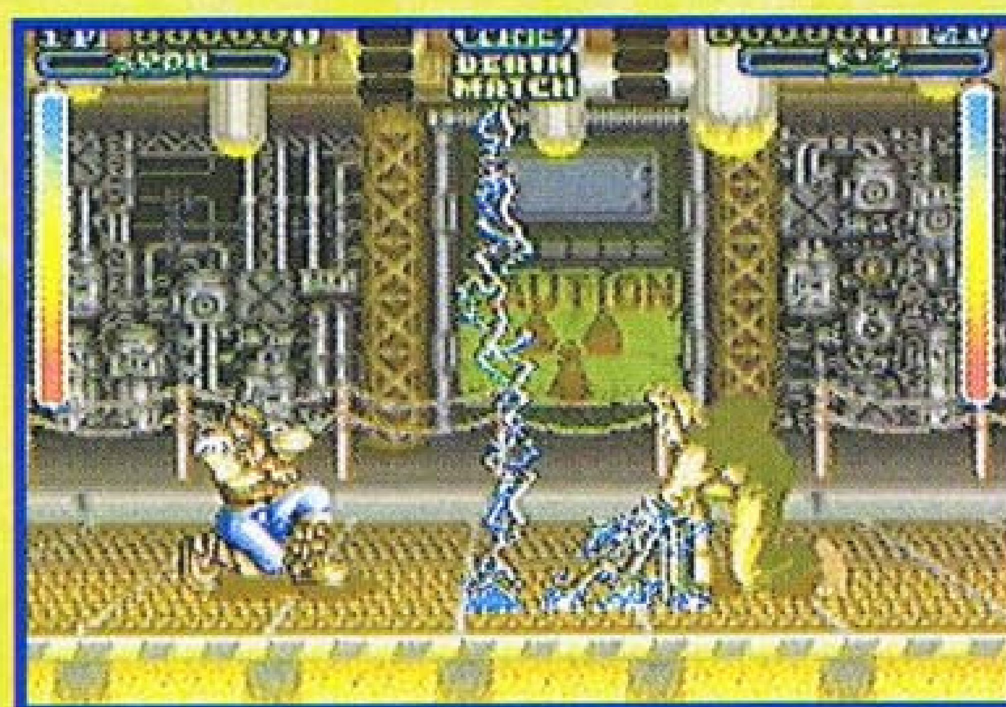
La fuerza y la habilidad son cualidades que no poseemos todos los mortales. Sólo unos pocos privilegiados pueden hacer gala de tan insignes características, por lo que el resto debemos conformarnos con admirarles y desear poder ser como ellos en alguna de las siguientes reencarnaciones.

Al mismo tiempo, sin embargo, estos rasgos no son otorgados por la acción divina para que simplemente tales forzudos puedan presumir ante los demás, sino que les han sido ofrecidas para que lo









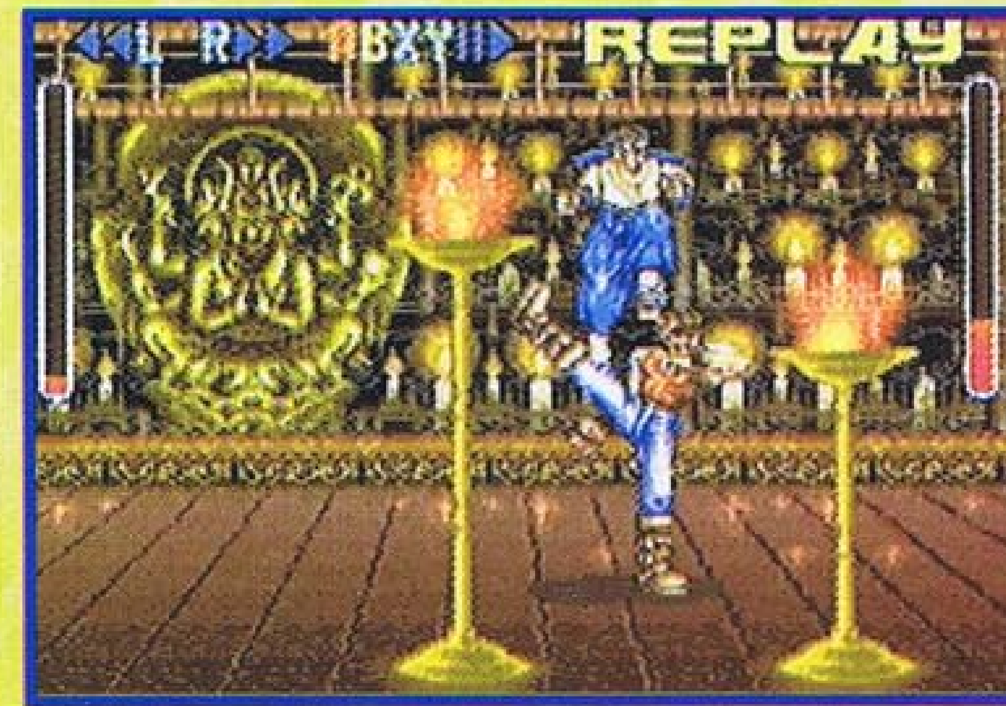
*Lo más impactante de Tuff'e Nuff: lo contundente de los golpes.*

*Un ejemplo de magia. Brillante, temible y muy fácil de hacer.*

*Como veis en la imagen inferior, será posible repetir las jugadas.*






demuestren en aquellos momentos que lo precisen.

Pues bien, resulta que la compañía Jaleco ha decidido reunir en un sólo cartucho llamado Tuff'e Nuff a algunos de estos "super-hombres" para que puedan dirimir entre ellos, a base de golpes y magias, quién debe sentarse en el trono y enfundarse la corona que le reconoce como mejor luchador.

Al título aspiran once candidatos llegados desde distintos lugares del planeta, y cargados no sólo de buenas dosis de fuerza, sino también de unas armas y magias que deberéis esperar un poquito para conocer, pero que llamarán a buen seguro vuestra atención tanto como nos la ha llamado a nosotros.

De cualquier modo, Tuff'e Nuff seguirá la misma línea de otros tantos juegos de lucha que ya conocéis y que ahora mismo llegan a vuestra cabeza, es decir, aquellos en los que varios luchadores no dejan de darse mamporros durante un período de tiempo, y que en determinados momentos pueden recurrir a sus diferentes magias para castigar aún más a sus adversarios.

Para alegría de muchos hay que decir rápidamente que no encontraréis sangre ni caras destrozadas por ningún lado, así que los morbosos consoleros no encontrarán aquí demasiada carnaza.

**Este nuevo juego de lucha, lanzado por Jaleco, presenta su candidatura como aspirante a grande de la lucha. La Super Nintendo le espera con impaciencia.**

Los combates tendrán lugar en unos escenarios variados y algunos de ellos ricos en cuanto a su colorido. Dichos escenarios podrán ser elegidos por vosotros si competís en el modo versus, o vendrán dados sí lo hacéis por la victoria individula final.

Tuff'e Nuff tiene prevista su salida al mercado dentro de muy poco, así que los consoleros que os sintáis fanáticos de este tipo de cartuchos no deberéis esperar demasiado. Mientras tanto,ahí van unas elocuentes imágenes.







SUPER STARS

## La maravilla que surgió del barro







# ClayFighter

**Dejad lo que estéis haciendo y poneos el traje de gala. Vais a entrar en el mundo Clayfighter, un cartucho que, por su originalidad, se incluye ya en la lista de honor de los mejores juegos para Super Nintendo.**



La caída de un meteorito siempre es un hecho alucinante, sólo comparable a prodigios como la boda de Chabeli o similares. Sin embargo, pocas veces un fenómeno de este tipo habrá tenido tanta trascendencia como la que tuvo el impacto de uno de estos pedruscos galácticos en Playland, un parque de atracciones abandonado, lleno de polvo y barro.

Cuando el humo causado por la explosión se disipó cual sueldo a fin de mes, de las ruinas del parque fueron saliendo, uno tras otro, unos extraños seres movidos por el afán


Blue Suede Goo


Blob


Bonker



## Mundo Clayfighter

*En el país de los luchadores de arcilla existen doce escenarios distintos, lo que indica que cuando disputéis el título de Rey del Circo os enfrentaréis más de una vez a alguno de los ocho luchadores. En el modo versus, podréis elegir libremente el lugar donde queráis disputar los combates.*













de alcanzar una meta: llegar a ser el más fuerte, el mejor luchador, el Rey del Circo. Pocos podían saber lo que acababa de comenzar. Pocos podían saber que había nacido Clayfighter, el juego de lucha "one-on-one" que va a marcar un antes y un después en este género.

¿Creéis que nos hemos pasado un poco? Bueno, pues para acallar a algún consolero de poca fe, allá va una radiografía de cuerpo entero de esta maravilla en 16 megas. Si tras leerla y admirar sus imágenes seguís creyendo que no es para tanto, Nintendo Acción se compromete a pagaros la consulta del oculista durante el tiempo que tardéis en sanar vuestra ceguera.

### *Los poderes del barro*

Como en esta revista somos gente educada, lo primero que haremos es presentaros a nuestros invitados. En total, son ocho los luchadores que protagonizan Clayfighter: Bad Mr. Frosty (el muñeco de nieve), Taffy (un maleable pedazo de azúcar sólida), Tiny (miembro de la Clay Wrestling Association), Blob (el informe trozo de arcilla radiactiva), Blue Suede Goo (imitación en barro del Rey del Rock'n'Roll), Ickybod Clay (un fantasmón salido del circo), Helga (la vikinga gordinflona) y Bonker (un ex-payaso que no hace nada de gracia a sus rivales). En principio, un enfrentamiento contra estos angelitos no parece moco de pavo, pero como la vida está llena de sorpresas, si lográis derrotarlos a todos os encontraréis con que todavía restará un último combate contra el Jefe Final (una especie de círculo con ojos que tiene la propiedad de utilizar las magias de todos los demás personajes).

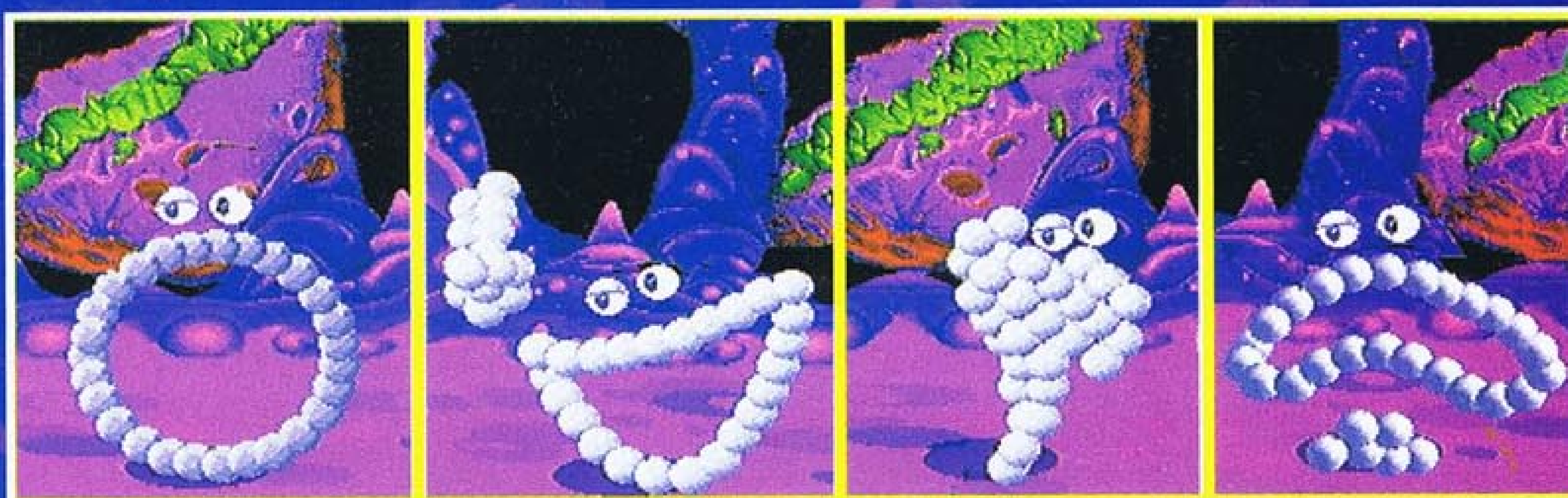
El hablar de este enemigo final nos da pie para comentaros los modos de juego que incluye «Clayfighter», porque tan arcilloso sujeto solamente aparece en la modalidad "1 player", que es la que os obligará a luchar contra el resto de



personajes uno tras otro, hasta llegar a ser los Reyes del Circo. La otra forma de juego, el "Modo Versus", permite que retéis a un amiguete para ver cuál de los dos reparte los mejores mamporros que se hayan visto salir jamás de los puños de un muñeco de barro.

Como sois hombres de acción y os va la marcha más que a Julian Lago, en las siguientes líneas toca hablar del desarrollo de los combates. Las peleas tienen lugar al mejor de tres asaltos, aunque no es extraño que alguna termine con un doble K.O., con lo cual necesitaréis uno extra para ver quién es el vencedor. ¿Tiempo?, pues depende de vosotros, porque entre las opciones está la de pelear sin límite temporal o arriesgaros a que la mecha de la bomba que sirve de reloj llegue al final.

En cuanto al comportamiento de los personajes durante el combate, Clayfighter no quiere ser menos que el resto de juegos de este género, así que tendréis la oportunidad de practicar ese bello deporte que consiste en mover el pad en todas las direcciones y pulsar varios botones a la vez, en busca del anhelado golpe especial que os permita restar energía de la barra de vuestro rival



## Jefe no hay más que uno

*Si lográis ganar al resto de luchadores en el modo "1 player", os tocará disputar una apasionante pelea contra el Jefe Final. Este personaje será el único paso que os quede antes de proclamaros Reyes del Circo, pero eso no quiere decir que carezca de sentido del humor, porque, como podéis ver, las formas que adopta en el combate son de lo más divertido.*







(y que conste que estos movimientos son de lo más original y gracioso que os podáis imaginar).

### Luchar con una sonrisa

Un análisis como el que acabamos de hacer quizá os deje un poco fríos, porque, al fin y al cabo, todos los juegos de lucha tienen más o menos las mismas opciones, golpes especiales, etc. Lo que realmente hace que «Clayfighter» sea superior a la media son aspectos como los gráficos, que combinan una originalidad fuera de lo normal con unas magníficas digitalizaciones de los personajes (conseguidas gracias a una novedosa técnica llamada "Claymation"), el brillo y la nitidez de los colores, la suavidad y

**TIny Vs Blob**












**Frosty Vs Taffy**











## Helga Vs Bonker




## Blue Vs Ickybod







TAFFY HELGA
PLAYER 1 PLAYER 2
W. L. D. S. W. L. D. S.
FROSTY
TAFFY
TINY
BLOB
BS. GOO
ICKY
HELGA
BONKER
TOTAL







*Muchas veces, cuando golpeéis al rival, aparecerá en pantalla una onomatopeya del golpe ejecutado.*

abundancia de movimientos o la rapidez con que se desenvuelven los protagonistas. Junto a estos elementos sobresale también el sonido, con una canción introductoria que no se limita a la melodía, sino que se permite el lujo de ser cantada, y unos efectos sonoros de primera que no se quedan cortos a la hora de digitalizar voces.

Para finalizar, sólo resta comentar el que, en nuestra opinión, es el punto fuerte de este cartucho: Interplay pretende desterrar esa aureola de dramatismo, siempre acompañada de cierto toque violento, que presentan los juegos de lucha. Y lo consigue plenamente al utilizar grandes dosis de sentido del humor y un desarrollo de la acción imaginativo como pocos. No es de extrañar, por tanto, que «Clayfighter» adquiera desde ahora la categoría superior de que disfrutan los mejores juegos que se han hecho para la Super. Sin duda alguna, se lo merece. Y ya sabéis que no apostamos por cualquiera. ■




**INTERPLAY**
**LUCHA**
16 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Nº de Fases: 8 luchadores

GRÁFICOS: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**
SONIDO: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**
JUGABILIDAD: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**

Clayfighter es el mejor ejemplo de cómo hacer un gran juego de lucha a base de buen humor y ni una pizca de dramatismo.

## Hablamos con Jeremy Airey, Ayudante de Producción de Clayfighter

# Lo que se esconde tras Clayfighter



**Clayfighter pasará por ser uno de los programas mejor animados de la historia. Y más originales, y más creativos. Vamos, lo que se dice un crack. Y como a Nintendo Acción estas cosas no le cogen por sorpresa, pero le sorprenden, nos hemos puesto en contacto con el equipo que diseñó este juego. Para que nos explicaran qué narices han hecho para llevar a cabo semejante maravilla.**

**Nintendo Acción:** Clayfighter está protagonizado por muñecos de arcilla, de barro, ¿cómo surgió la idea de trabajar con estos muñecos?

***Jeremy Airey:*** *Ya había un montón de juegos de lucha en el mercado. Así pues, ¿qué podíamos hacer para introducir una novedad lo suficientemente interesante? La arcilla es muy manejable, se puede retorcer hasta límites insospechados y produce unos resultados muy divertidos.*

**NA:** ¿Cuál fue el procedimiento elegido para trasladar los modelos de arcilla a la pantallas de Super Nintendo?

***JA:*** *Decidimos usar video o foto para capturar los modelos. Luego, o bien los digitalizaríamos en cuadros indivuales, o bien escanearíamos las fotos. Después, un equipo de diseñadores gráficos dibujaría las imágenes a escala y las colorearía.*



**NA:** ¿Cuántos animadores y diseñadores gráficos han trabajado en este proyecto?

***JA:*** *Ha habido un par de compañías que han trabajado tanto en Clayfighters como en Claymates. No os puedo decir el número exacto de personas que componen el equipo, pero calculo que alrededor de 4.*

**NA:** ¿Cuánto tiempo se ha invertido en el proyecto?

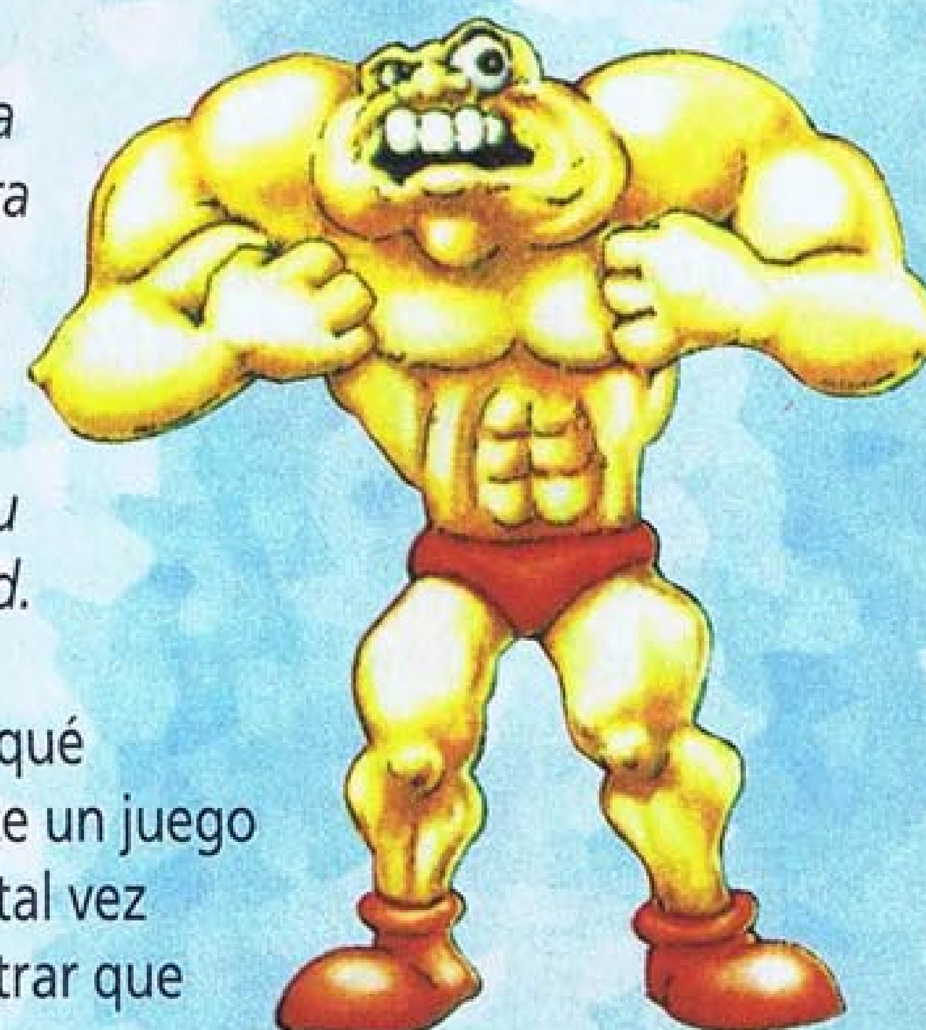
***JA:*** *Tardaron cerca de nueve meses en diseñar los modelos.*

**NA:** ¿Cuál es el personaje favorito del equipo de programación?

***JA:*** *Bad Mr. Frosty es con diferencia el más popular. No obstante, Taffy y The Blob están también entre los predilectos.*

**NA:** ¿Trabajásteis con la idea de dar a cada protagonista una personalidad diferente?

***JA:*** *En un principio queríamos escoger personajes que hicieran cosas graciosas. Entonces les dimos a cada uno una característica que lo hiciera diferente. A partir de ahí hemos elaborado su personalidad.*



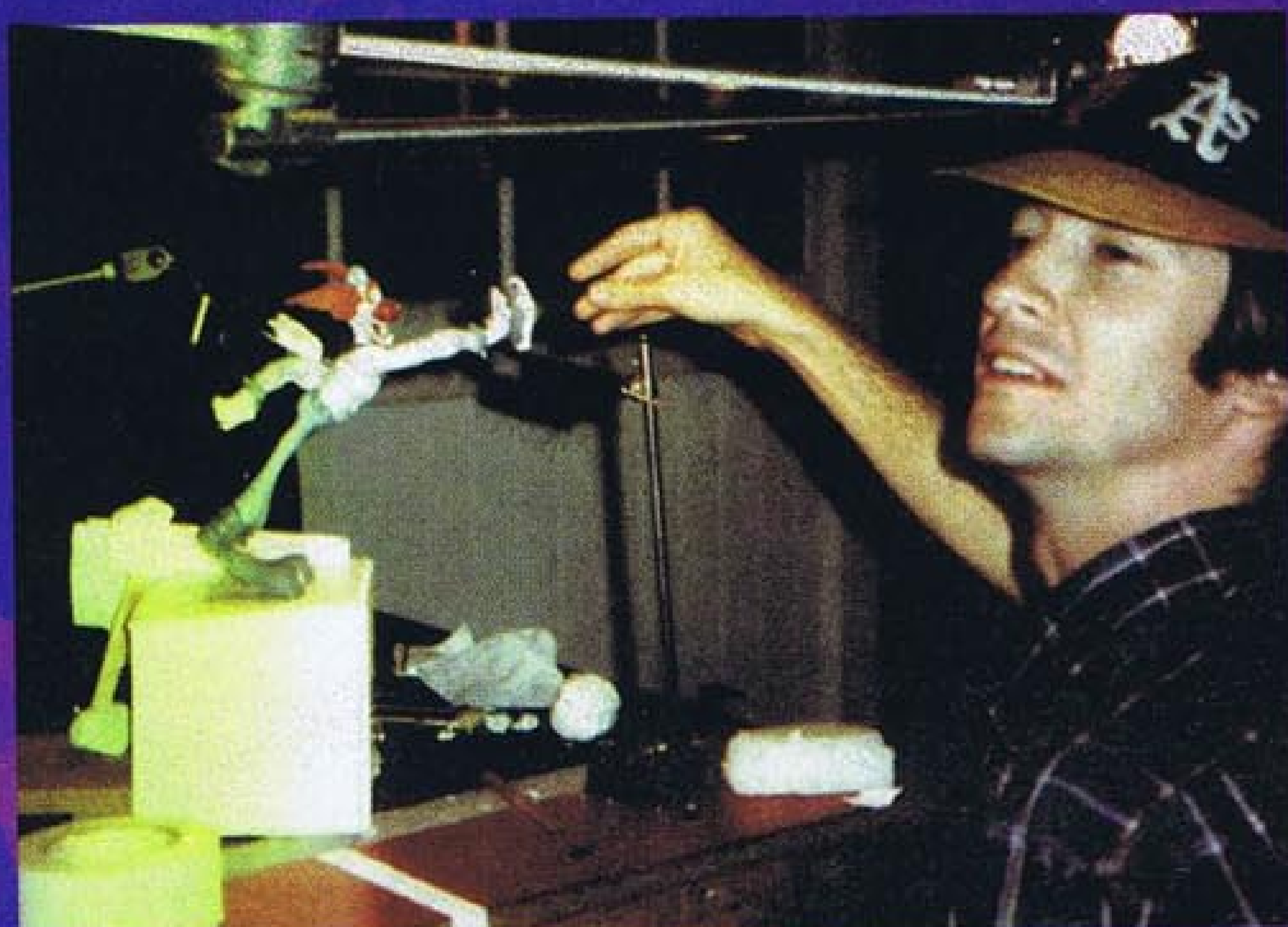
**NA:** ¿Porqué precisamente un juego de lucha?, ¿tal vez para demostrar que

# Makin' Off

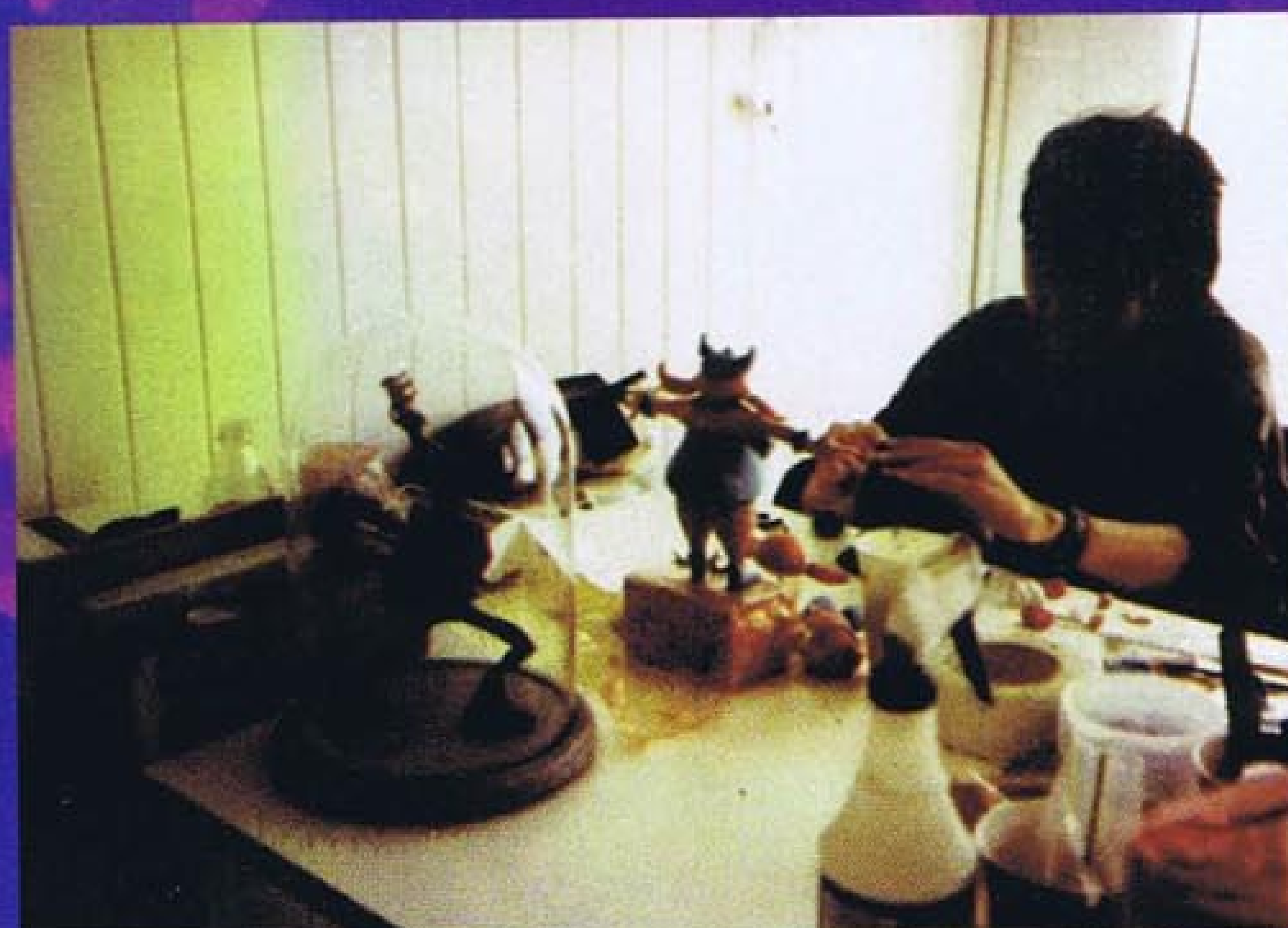


aún cabe la originalidad?

*JA: Por supuesto que sí. Nadie había usado antes la arcilla en un juego de lucha. Parecía algo así como el eslabón perdido, y se pueden hacer cosas realmente buenas con ella.*



***El trabajo de Interplay y Visual Concepts (los programadores) fue muy delicado y requirió horas y horas de esfuerzo contínuo: hasta 9 meses costó "parir" a la criatura. El resultado, eso sí, es tan espeluznante como para estar muy satisfecho.***



**Claymation es la técnica que se ha utilizado para realizar este cartucho. Es la abreviatura de "Clay Animation" -animación de figuras de arcilla- y consiste en el arte de diseñar unos personajes y modelarlos después en arcilla.**



***Una vez que se han elegido y modelado las figuras (y todas las posturas) se procede a su captura. Una cámara de fotos, un vídeo, un equipo de digitalización y la mano de los artistas gráficas son los siguientes pasos. Luego llega la programación.***



***Pero la labor de modelado y captura no es tan simple como podéis creer. No sólo hay que modelar un carácter y fotografiarlo, también todos sus movimientos, incluso escenas de combate. ¿Que cómo? Pues en esta foto tenéis la mejor prueba. Así.***

**NA:** Según tenemos entendido, habéis apostado fuerte por la faceta del humor, en detrimento de la violencia.

**JA:** *Bien, todos sabemos que los juegos de humor son más populares que los sanguinarios. La sangre se vuelve aburrida tras unas cuantas partidas, pero el humor siempre hace reir a la gente.*

**NA:** ¿Qué inconvenientes encontrásteis a la hora de plasmar la idea original en el cartucho?

**JA:** *El único problema nos surgió cuando quisimos introducir más personajes y más animación en el juego. Ni que decir tiene que no podemos hacer más de lo que hemos hecho. Todo parece que ha salido bien, y además hemos introducido muchas animaciones.*

**NA:** Las bandas sonoras de los cartuchos de Interplay suelen ser impresionantes. ¿Cómo os apañáis para introducir estas bandas en los cartuchos sin ocupar mucha memoria?

**JA:** *Tenemos un par de músicos fantásticos en Interplay. Les explicamos la idea y ellos la desarrollan. La parte más importante de un juego de lucha son los efectos sonoros. Si uno los escucha puede deducir en qué han invertido su tiempo los músicos.*



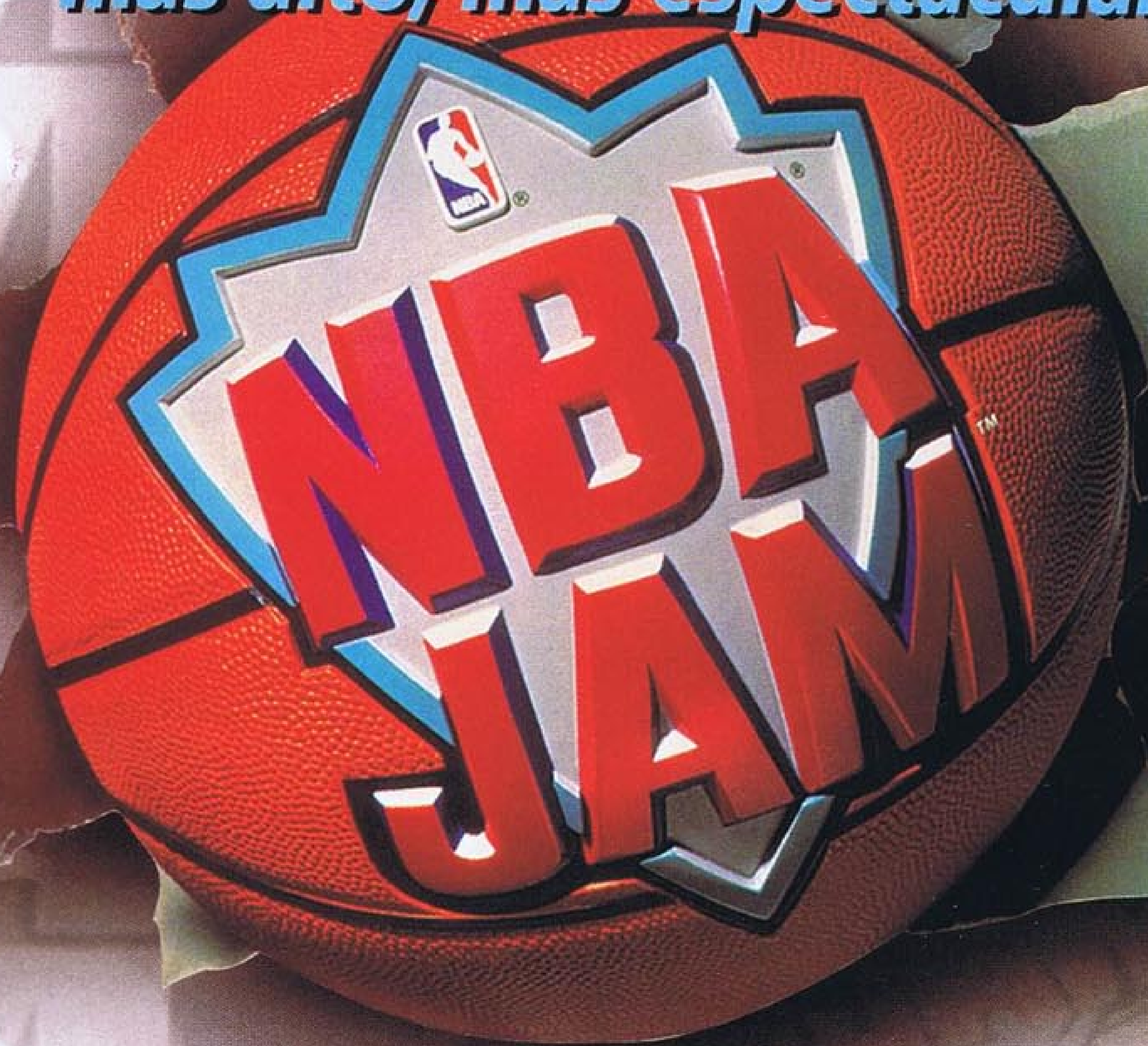
NA: ¿En qué clase de proyectos estáis ahora metidos?

JA: *¡Ufff! En Clayfighter 2...*

NA: ¿Para cuándo esa segunda parte?

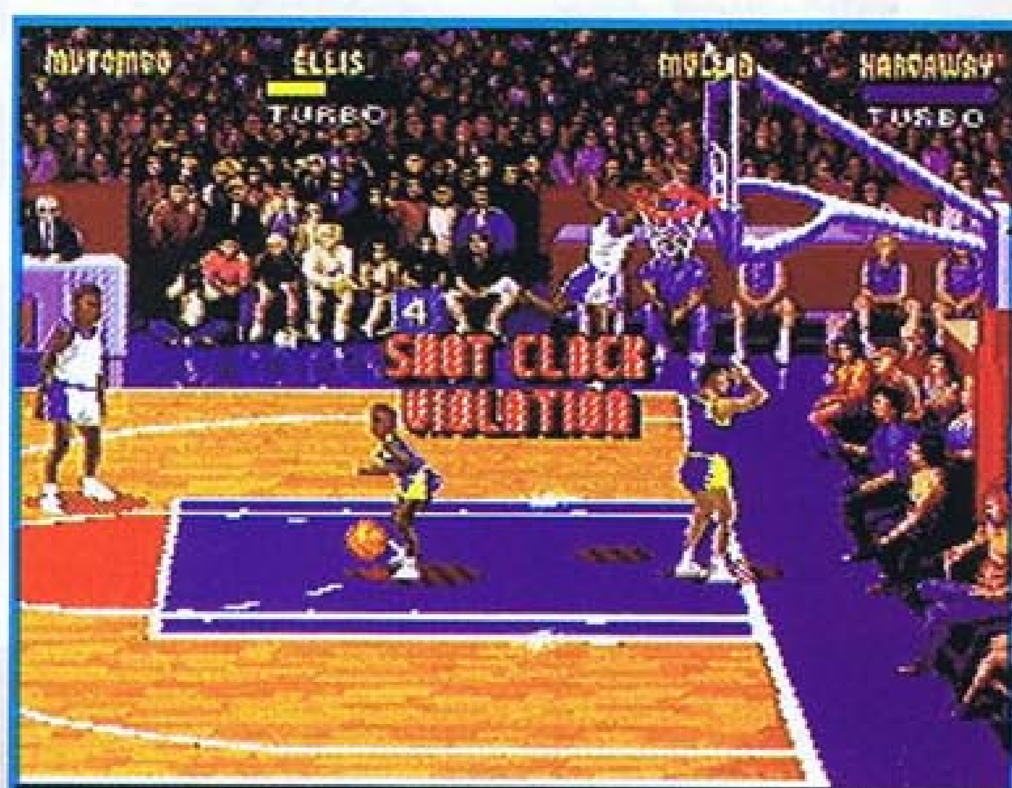
JA: *Todo el mundo debería poder jugar a Clayfighter, ¿no creéis?*

# Más fuerte, más alto, más espectacular









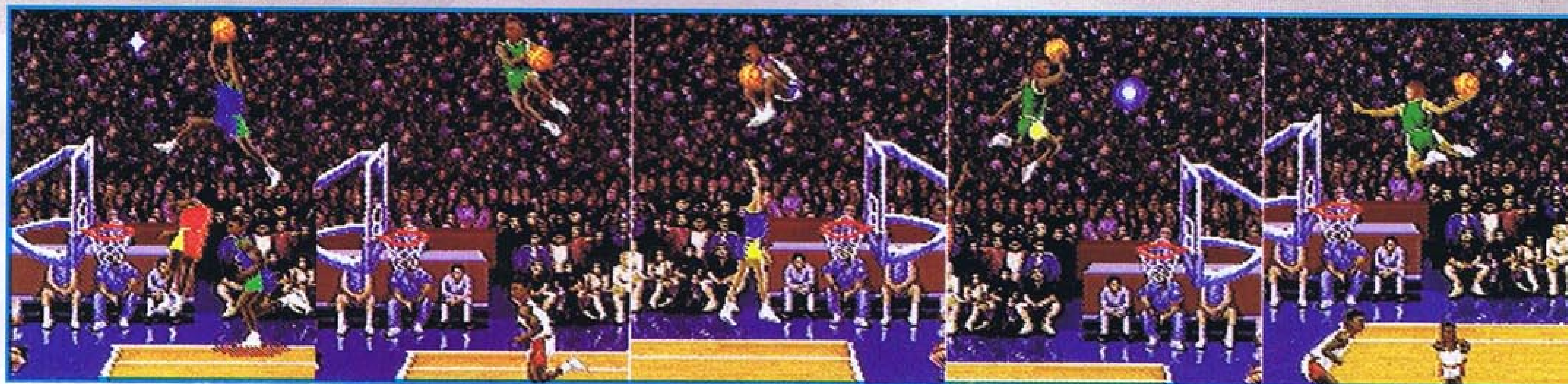

**Hará los mates de Charles Barkley, dará las asistencias como John Stockton, encestará los triples como Isiah Thomas y cuando crezca... jugará a "NBA JAM", el nuevo bombazo con licencia oficial de la NBA que llega vía Acclaim, para no dejar un tablero sano en la Super.**

Se va a celebrar la revancha de la última final de la NBA entre Chicago Bulls y Phoenix Suns. Salto inicial, Pippen se escapa dispuesto a masacrar el aro rival, y... ¡¡Ding-Dong!! ¿Qué pasa? ¿Era Ramón Trecet el que hablaba? Pues no. Lo que ha ocurrido es que llaman al timbre y la palabra "Pause" ha aparecido en la pantalla. ¿Pero no estábamos en Estados Unidos? Que noooo, que estábamos echando una partidita al «NBA JAM». Lo que ocurre es que la sensación de estar disputando un partido real es tan fuerte que puede llevar a malentendidos como éste. ¿No os lo creéis? Pues seguid.

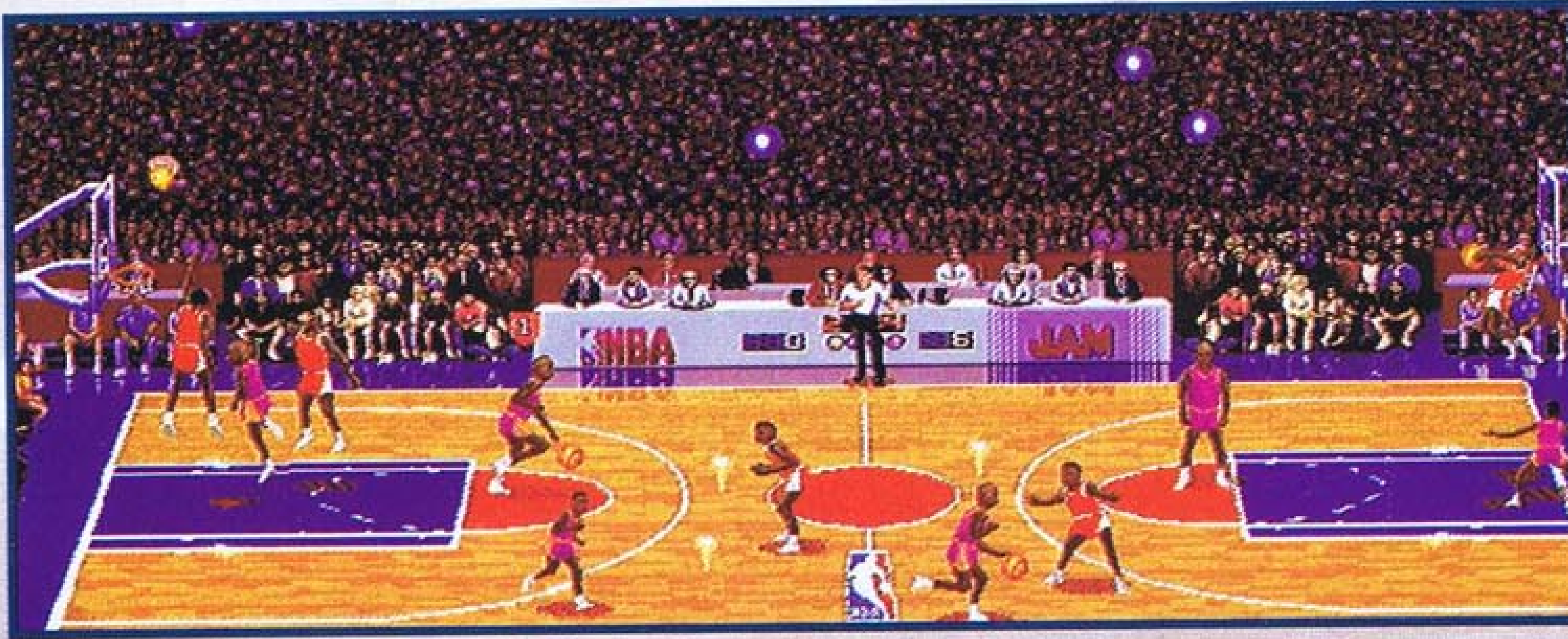
## Basket con genuino sabor americano

Como aperitivo, qué os parece tener a vuestra disposición a los dos mejores jugadores de cada uno de los 27 equipos de la NBA, con sus datos en cuanto a velocidad, tiro, capacidad de salto y rebote. No está mal, ¿eh? Pues una vez hayáis escogido el que más os guste, estaréis listos para comenzar a jugar.

Los partidos consisten en enfrentamientos dos contra dos, de tal modo que la rivalidad puede traspasar la pantalla y trasladarse a vuestro cuarto con el empleo del Super Multitap. En cualquier caso, la jugabilidad está asegurada aun participando en la modalidad "1 player", en la que controlaréis en todo momento al jugador de vuestro equipo que lleve el balón.

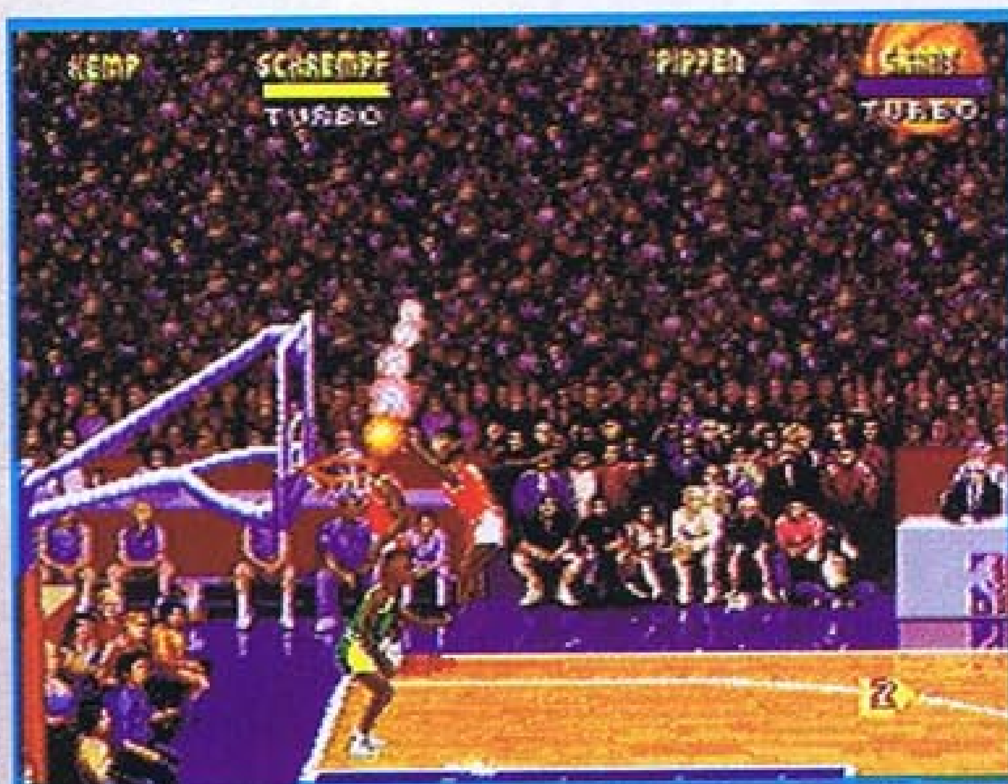


*Uno de los mayores atractivos de «NBA JAM» es la posibilidad de hacer mates tan increíbles como éstos. ¡Qué pasada!*

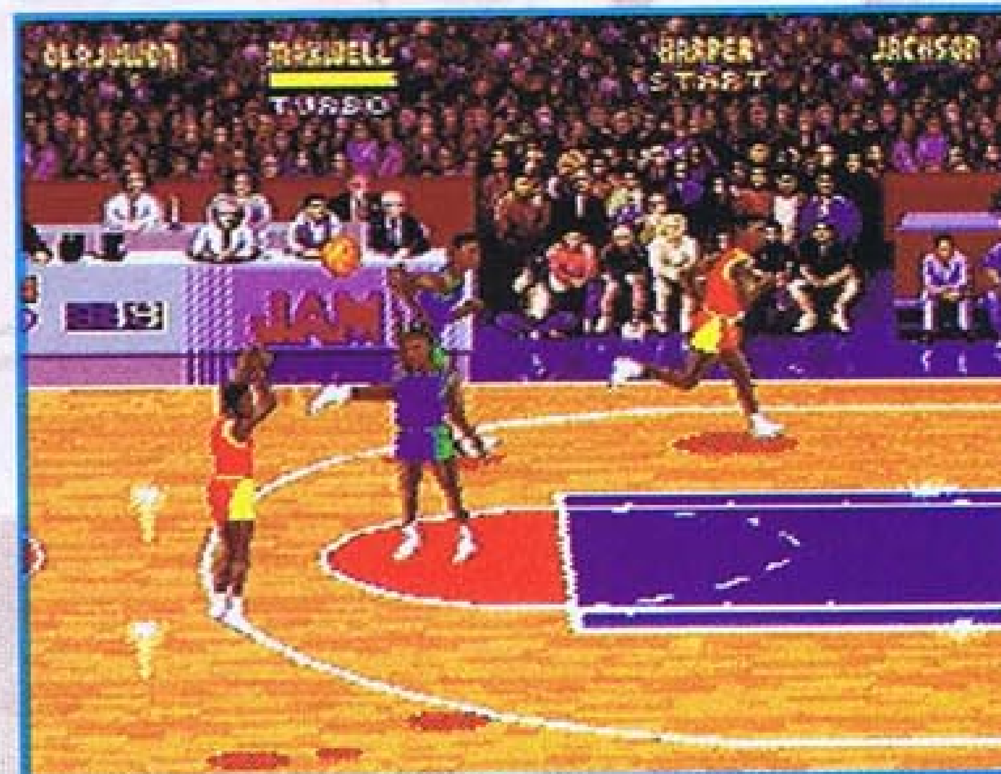


## EL TERRENO DE JUEGO, ¡GUAAAAUUU!

*A la vista está. El nivel gráfico de NBA JAM es tan alto como los "angelitos" que aparecen en él. Y factores como adicción, espectacularidad, gráficos y hasta sonidos brillan a la misma altura. O sea, que Acclaim lo ha vuelto a conseguir.*



***Si un jugador encesta varias veces seguidas, entonces está "on fire" y puede hacer cosas como ésta.***



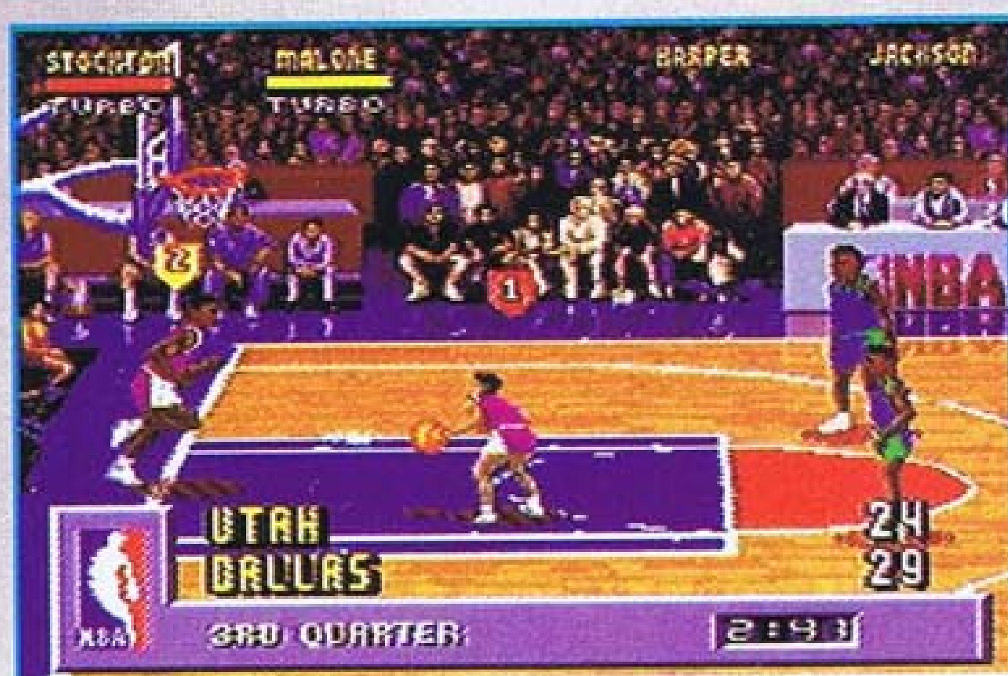
***No todo son mates espectaculares en el baloncesto. «NBA JAM» no se ha olvidado de los tiros triples.***

Además, se ha logrado conjugar un simple manejo de los jugadores con la posibilidad de hacer tiros, pases, robos de balón, codazos (no existen las personales), tapones y los mates con el más genuino sabor americano que se hayan conseguido nunca en la Super, facilitados, eso sí, por la existencia de una pequeña barra de energía turbo, que se rellena simplemente pulsando el botón "L" o "R" del mando.

### 16 Megas de espectáculo

Pero la cosa no queda ahí. Si queréis oír hablar de gráficos, admirad estos datos: perspectiva lateral; detalles de primera tanto en el pabellón como en los jugadores; un movimiento rápido y suave que en absoluto ralentiza la acción; digitalizaciones de los rostros de los protagonistas; y datos estadísticos en el descanso y al final del partido. Sumadle a eso los comentarios de un "speaker" y un magnífico sonido ambiente, y veréis que los 16 megas de «NBA JAM» encierran uno de los cartuchos más atractivos, jugables y divertidos que podáis echaros a la consola hoy en día.

Para terminar, un dato más. «NBA JAM» saldrá a la venta el dia 4 de marzo, así que id entrenando vuestro tiro y practicando esos mates, porque hay que estar en muy buena forma si pretendéis derrotar a las estrellas de la NBA. Palabra de Nintendo Acción. ■









ACCLAIM
DEPORTIVO
16 Megas
Jugadores: 1 a 4
Niveles de dificultad: 5
Continuaciones: 0
Nº de Fases: 27 equipos

| | Regular | Bueno | Muy bueno | Genial |
|---|---|---|---|---|
| Gráficos | | | MUY BUENO | |
| Sonido | | | MUY BUENO | |
| Jugabilidad | | | | GENIAL |
| Diversión | | | | GENIAL |

El baloncesto es espectáculo, y precisamente eso es lo que vas a encontrar en "NBA JAM": toneladas de diversión en estado puro.

# ROCK 'N' ROLL RACING



## Coches y mucho ritmo

**Tantos cartuchos de coches, tantas carreras sin sentido, tantos bólidos dando tumbos, tantas melodías... si crees que ya lo has visto todo en cartuchos de alto octanaje, no pases de estas páginas.**

En Rock´n Roll Racing no encontrarás un momento de descanso. La impresionante banda sonora que los chicos de Interplay han digitalizado a pulso (temas rockeros la mar de conocidos) y el explosivo y casi perfecto carrerón de coches que se han montado, te mantendrán pegado a la pantalla hasta que lo ganes todo o al menos hayas luchado por ello. La fórmula es, como ves, absolutamente magistral. Consta de aprovechar hasta el último extremo las grandes habilidades de la Super y de ponerle toda la gracia posible. Coches y sonido parecen ser los puntos fuertes de una consola que no se ha dejado jamás nada en el tintero, ni a medias. Así que, ¿porqué no rentabilizar al máximo la sensación de velocidad, el espíritu dos jugadores simultáneos y el sonido stéreo más atronador? Esto es Rock´n Roll Racing, chaval. Prepárate a pisar a fondo el acelerador y, déjate de historias, hay que pensar sólo en ganar.

### Carne de carrera, carne de victoria

Empieza la movida. En pantalla, cinco pilotos para elegir y una extraña sensación de vivir en un planeta diferente. Una leona, otro melenas, el de más allá es punkie, el que dice no ver nada va de cibernoid




*He aquí algunas opciones para potenciar tu vehículo. Hazte con dinerito y todas podrán ser tuyas.*









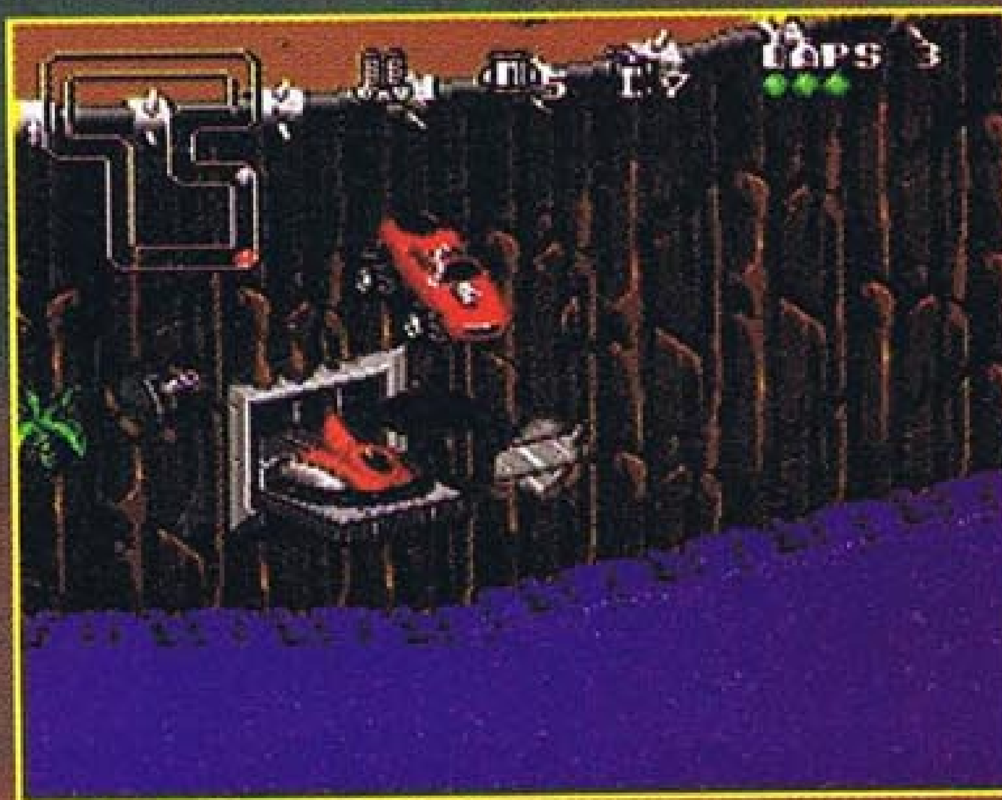
*Mediante un sencillo truco podrás jugar con Olaf (el de Lost Vikings) en el planeta Inferno.*

y el resto se nos escapa. Un jugador o dos. No es problema. Si entras tú solo en carrera, tienes toda la pantalla en exclusiva. Si decides hacerlo con un amiguete, pues se parte la tele por la mitad, y a disfrutar de la jornada, que no pierde ni un ápice de emoción. A todo esto la música clama respeto, exige dedicación y no permite ni un segundo de conversación. Pero sigamos. Como ya




*Una salida trepidante y un vehículo,el nuestro, que partía en desventaja. Hacía falta "money".*

nos imaginamos que lo tuyo es ir por la vía rápida, vamos a suponer que ya estás en competición. Que te has hecho con uno de los tres coches (el buggy, el marauder o la bestia de tracción total y precio exagerado) que te han preparado, que ya has elegido el color de la pintura metalizada (que también se puede) y que estás, claro, sin un duro. Ahora sólo te queda por saber que no te está permitido cambiar de escenario a las primeras de cambio (sí en el modo versus), que si lo deseas, la tienda de FAT y sus caprichos se pone




*La caída nos vino de aupa para conocer lo que las entrañas del decorado guardaba.*

a tu disposición y que, también si lo prefieres, te será posible ajustar las opciones obligando a LARRY a que se calle. ¿Que quién es Larry? Bueno, eso lo sabrás más tarde.

Bien, bólidos en sus marcas y... empieza la carrera. Vale, hay cuatro coches en competición. Uno es el tuyo, otro el del rey de la zona (o experto, vamos), y los otros dos van pilotados por sendos mindundis. Al estilo Scalextric y con el ritmo de "Black Sabbath" y "Born to Be Wild", lo primero que asaltará tus ojos será la magnífica perspectiva tridimensional en la que se baña el cartucho. Circuitos súper originales sobre escenarios peligrosos, muy bien ambientados y cada vez más complicados en giros y saltos acaban de entrar en tu mente por obra y gracia de los chicos de Silicon &




## La pasada de bólidos



*La pequeña flota de tres vehículos con que se nos agasaja al principio, pronto aumenta en calidad y precio con otras dos bestias pardas de alto rendimiento. Ahí va una pequeña descripción.*

***Dirt Divil (18.000 $):*** *Tiene pinta de Buggy y una capacidad de soprender que se queda en los primeros circuitos.*

***Marauder (18.000 $):*** *Como un Bronco 4X4. Rápido y algo más manejable que el anterior. De todas formas también se te quedará corto rápidamente.*

***Air Blade (70.000 $):*** *El no va más en ingeniería aerodinámica. Va equipado con misiles, tropecientos turbos y cuesta un pico. Pronto necesitarás de sus servicios.*

***Battle Trak (110. 000 $):*** *No le des más vueltas, que no tiene ruedas. Usa un sistema de tracción único, a lo maquinaria de obras o TOAST del ejército. Tiene uno de los mejores equipamientos de serie y no se ve afectado por obstáculos del terreno, caso de manchas de aceite.*

***Havac (130.000 $):*** *No es un coche, sino un Overcraft. Y como casi vuela, que no corre, es rápido, fácil de manejar, limpio, suave y no conoce el desastre: ni en minas, ni aceite, ni hielo ni nada de nada. Es lo último, y lo mejor.*

## Para saber elegir

PLAYER 1
IVANZYPHER
FLEABULL
+1 JUMPING
+1 TOP SPEED

PLAYER 1
KATARINA LYONS
PANTEROS V
+1 JUMPING
+1 CORNERING

PLAYER 1
JAKE BADLANDS
XENO PRIME
+1 ACCELERATION
+1 CORNERING

PLAYER 1
TARQUINN
AURORA
+1 TOP SPEED
+1 CORNERING

PLAYER 1
CYBERHAWK
SERPENTIS
+1 ACCELERATION
+1 JUMPING

PLAYER 1
SNAKE SANDERS
TERRA
+1 ACCELERATION
+1 TOP SPEED

*Seis valientes conductores componen el elenco de "artistas" a elegir. Ahí va un detalle de cada conductor.*

***SNAKE SANDERS*** *es nativo de la Tierra y participa en Rock'n Roll Racing para que el trofeo se quede en casa. Tiene una buena salida y se agarra bien a las curvas.*

***CYBERHAWK*** *es un replicante mal perdedor que gana por orgullo y un segundo lugar le hunde moralmente. Sabe salir bien y tiene claro que lo suyo es "esquivar".*

***IVANZYPHER*** *representa a un planeta nuevo en esto del racing y quiere demostrar hasta qué punto su especie es implacable. En el plano de virtudes, que salta como nadie y que pisa el acelerador.*

***KATARINA LYONS*** *es princesa, atleta y mujer. Dice agarrarse bien a las curvas y saltar sobre los obstáculos como nadie.*

***JAKE BADLANDS*** *era el líder de una banda callejera que un día sintió la necesidad de correr más que nadie. Gira y pisa como un maestro.*

***TARQUINN*** *es un alto rango militar metido a piloto disciplinario y ejemplar. Este orejudo piensa que con rigidez se puede ganar todo. Y así conduce.*







Synapse (unos creadores de pro allende nuestras fronteras), y ¡Vive Dios! que tardarán bastante en salir.

Sí, hasta ahora todo muy bonito, muy espectacular, pero tú lo que quieres es ganar, así que no te convence lo de seguir en la división B -ahí es donde empiezas-, con la categoría de Rookie y siempre en el mismo circuito. Bien, verás. Para pasar de la segunda a la primera división, y de ahí a otra temporada en otro planeta, tendrás que ajustarte a un SCORE, es decir, a unos puntos. Sólo si ganas o quedas entre los puestos de honor te serán entregados puntitos y dinero a escote. Uno para pasar la criba y el otro para adquirir mejor material (nuevos y potentes motores, equipos de amortiguación, turbos, armas). Pero, claro, ganar no siempre es fácil. Porque el coche se va en las curvas, porque los demás también corren y porque... se acaban las armas. AH! ¿Pero hay armas? Sí, hay rayos láser, clavos, manchas de aceite y un tipo raro-raro de salto con el que va equipado el cochecito: de serie y también en opciones, aunque para eso hace falta dinerito.

A medida que te vayas haciendo con un hueco entre los mejores, descubrirás que cada piloto cuenta con diferentes habilidades y que no todos los circuitos son igual de fáciles o difíciles. Desde Chem VI, que es el primer planeta, hasta INFERNO, el nombre del último, verás como se pasa de la solución al problema en cuestión de minutos. Que si en el desierto, que si el pantano, que si el hielo, la única solución posible pasará por mejorar el vehículo y, en muchos casos, por comprar otro.









## Apúntate al mejor espectáculo

*Cuando lances un misil o tu coche esté para el arrastre, o seas disparado, verás que la palabra espectáculo cobra una nueva dimensión.*



## El modo dos jugadores

*Como ves en las imágenes, Rock´n Roll Racing incorpora pantalla partida (Split screen inaugurada por Lotus o Top Gear) en el modo dos jugadores. Tal licencia no sólo no enlentece el devenir de los hechos, sino que además proporciona más pasión, jugabilidad y competencia a cada carrera. Un acierto más de los chicos de Interplay al que sólo hace falta acostumbrarse.*



### Esto no es entretenido, esto es una bomba a punto de estallar

¿Que nos hemos olvidado de Larry? Para nada. Larry es un comentarista de excepción que con sus gritos "in inglish" anima el cotarro y, de paso, nos pone al día de los acontecimientos. Su terrible voz es sólo una piedra de toque de la capacidad auditiva de que goza el cartucho y un ejemplo más de la originalidad del planteamiento. El resto, y que conste que nos guardamos muchas cosas en la recámara, acumula adjetivos de la talla de espectacular, único, súper adictivo, brillante técnicamente, monstruoso en jugabilidad, perfecto en modo versus, suave en scroll, rápido, efectista y otras cosillas por el estilo. Y es que este Rock´n Roll Racing es, quizá, el programa que mejor combine acción y música de todos los que nos hemos echado a la cara. Y uno de los mejor conseguidos a todos los niveles de los últimos tiempos. ■




*El salto de un circuito a otro se realiza mediante un vuelo espacial que parte de aquí, de la imagen.*






**INTERPLAY**
**ARCADE**
**8 Megas**
**Jugadores: 1 ó 2**
**Niveles de dificultad: 3**
**Continuaciones: Paswords**
**Nº de Fases: 6 Circuitos**

| | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | | | **MUY BUENO** | |
| SONIDO | | | | **GENIAL** |
| JUGABILIDAD | | | | **GENIAL** |
| DIVERSIÓN | | | | **GENIAL** |

Una obra de arte que hace verdadero honor a su nombre. Mucho rock y una acción apasionada y al tiempo suave.

SUPER STARS

## Juegos de guerra

**Alerta roja en el cuartel general Super Nintendo. El enemigo ha hecho prisioneros a varios de nuestros hombres y sólo los mejores pilotos salidos de la Academia Militar de Jugones podrán rescatarlos. ¿Eres tú uno de ellos?**







Pero ya está bien de juegos de plataformas. ¿Es que no os cansáis de tanto salto? Venga, dejad el bocadillo de la merienda a un lado e id a buscar el casco y las gafas de piloto. De acuerdo que todo este ajetreo es un poco precipitado, pero es que la cosa está que arde. ¿No os habéis enterado? Pues preparaos, porque esto es la guerra.

Bueno, quizá hemos exagerado un poco. Vamos, que todavía no tenéis que tiznaros la cara y poneros el traje de camuflaje como un Rambo cualquiera. Lo que sí convendría es que dierais un buen repaso al manual de pilotaje ése que teníais, porque lo vais a necesitar para jugar con «Choplifter III», la última novedad recién salida del horno de fabricar juegos que posee la compañía Ocean.

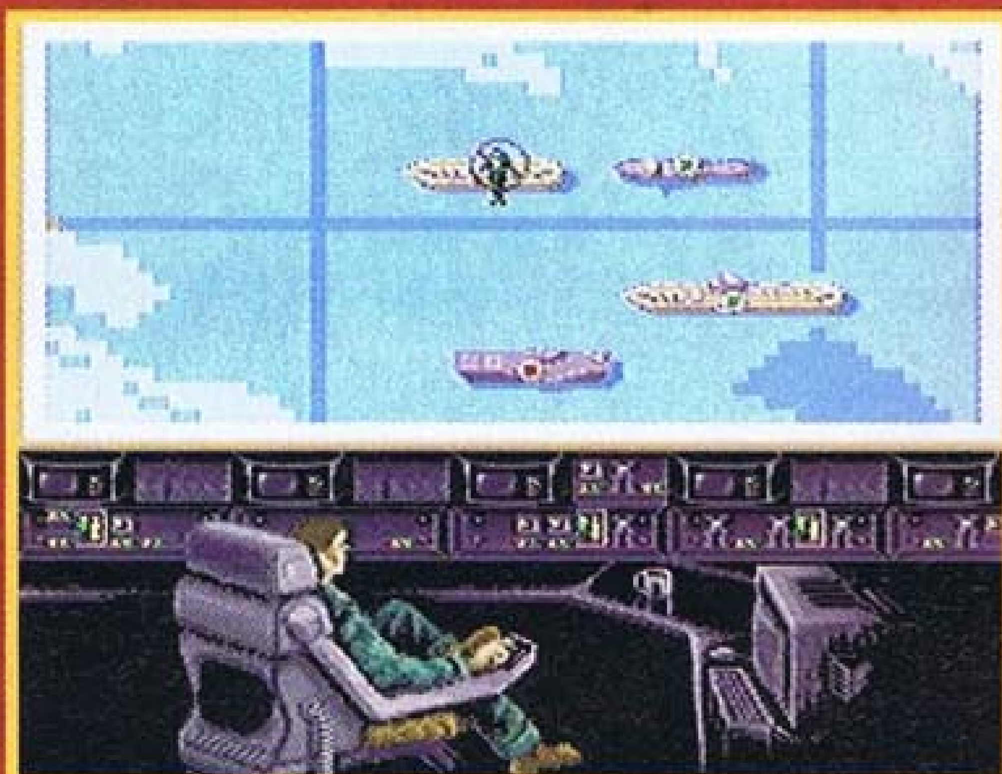
### Un cartucho que llega caído del cielo

Resulta que la cosa anda un poco revuelta desde que al enemigo (léase los malos, los del bando contrario) se le ocurrió invitar a numerosos soldados de los nuestros (léase los buenos, los aliados) a pasar unas vacaciones en unos modernos centros turísticos, cuya única pega son los barrotes que los "apartamentos" tienen en las ventanas. Y como los altos mandos de nuestro ejército no están por la labor de conceder vacaciones a nadie (y menos en una cárcel enemiga), han decidido que los mejores y más experimentados pilotos (es decir, vosotros) saquen sus helicópteros de los hangares, los pongan en marcha y partan en ayuda de los secuestrados.

Vuestra tarea consistirá en rescatar un número determinado de rehenes que se indica al principio de cada nivel, para lo

# Choplifter III









*No pierdas la oportunidad de recoger las armas que el sistema de apoyo te mandará en paracaídas.*

cual bastará con aterrizar a su lado cuando se encuentren en tierra firme (se les distingue fácilmente) o con lanzarles una escala si es que se hallan a bordo de una balsa de salvamento en medio del océano. Aunque la cosa no parece excesivamente difícil, se irá complicando al descubrir que sólo se pueden transportar diez rehenes "de una tacada", y que el enemigo tendrá preparado un hermoso recibimiento a base de fuegos artificiales lanzados por todo tipo de baterías antiaéreas, tanques, acorazados, etc. Por no faltar, no faltan ni los correspondientes enemigos final de fase, en forma de cañones gigantescos o de bases enemigas de gran tamaño.

Y ya que hemos hablado de fases, antes de despegar os convendrá saber que este cartucho consta de cuatro misiones distintas, cada una con sus correspondientes niveles, que os llevarán primero a visitar una jungla, para después sobrevolar el océano, una ciudad y, por último, un desierto lleno de pasadizos subterráneos. En todas ellas, la retaguardia os lanzará en paracaídas diferentes armas que deberéis recoger lo más rápidamente posible, y tendrá a punto un lugar en el que podréis aterrizar para reparar los daños sufridos y rellenar vuestra barra de energía.

## La Super al ataque

Después de varias horas de pilotaje a los mandos del «Choplifter III», nuestro diario de vuelo indica que la primera impresión que deja el juego es positiva: los escenarios son muy coloristas, los gráficos están bien detallados, nuestro helicóptero se maneja con facilidad y el sonido es aceptable. Sin embargo, a medida que vamos avanzando descubrimos que lo que hicimos en la primera fase es lo mismo que tenemos que hacer en la segunda, la tercera y, ¡oh sorpresa!, la cuarta, con lo cual la cosa se vuelve bastante repetitiva (y eso no es bueno si hablamos de jugabilidad). Quizás lo que ocurre es que las guerras no dan para más, pero antes de comprobarlo, preferimos quedarnos con nuestra Super Nintendo y con las batallas aéreas que ofrece este cartucho. ■








**OCEAN**
**ACCION**
**8 Megas**
**Jugadores: 1**
**Niveles de dificultad: 2**
**Continuaciones: Paswords**
**Nº de Fases: 4**

| | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | | **BUENO** | | |
| SONIDO | | **BUENO** | | |
| JUGABILIDAD | | **BUENO** | | |
| DIVERSIÓN | **REGULAR** | | | |

Choplifter comienza siendo un juego muy atractivo, pero se vuelve un tanto monótono a medida que se avanza.




# Aero the Acro-bat

## Más difícil todavía

**Tras su cara divertida, el circo esconde peligros desconocidos para el espectador. Que se lo digan si no a Aero, el murciélago acróbata, que no descansa desde que Edgar Ektor empezó a hacer de las suyas.**



El mundo que habita bajo la carpa siempre ha ejercido una poderosa atracción sobre niños y mayores. Sin embargo, no todo es ilusión y fantasía entre los trabajadores del circo. No es extraño que el enano sienta un amor imposible por la bella trapecista, o que el domador calvo esté celoso de la pelambrera de la mujer barbuda.

Algo parecido es lo que ha ocurrido en el circo de Aero "the Acro-Bat". Este singular murciélago goza de gran éxito entre sus admiradoras, pero, desgraciadamente, no todo el mundo disfruta por igual con sus valientes volteretas. Un impresentable llamado Edgar Ektor, ex-payaso para más señas, no ha aceptado su despido con buen talante, y muerto de envidia por el éxito de Aero se está dedicando a sabotear circos y parques de atracciones. Menos mal que nuestro acróbata alado no está dispuesto a permitirlo, por lo que ha emprendido una cruzada para que Edgar Ektor pase el resto de sus días entre rejas. Si os sentís con ánimos para acompañarle, seguid leyendo, que viene lo bueno.

### Aero I, el aventurero

Para que lo sepáis, este cartucho consta de cuatro delirantes fases divididas en varios niveles. El Circo, el Parque de Atracciones, el Bosque y el Museo son los escenarios por los que Aero tendrá que guiar sus pasos. Pero conviene también que estéis al tanto de que la acción no









*¿Has visto alguna vez a un murciélago haciendo puenting? Aero es capaz de eso y mucho más.*



*Entre las habilidades de nuestro acróbata está la de efectuar pequeños vuelos como éste.*

**SE BUSCA**

**VIVOS O PIXELADOS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| BRUNO EL TRAPECISTA | COLIN EL PAYASO LOCO | MECHANICAL MIKE | FRANCO EL LANZALLAMAS |
| JESTER | BAZ EL BOMBARDERO | BERTA LA BAILARINA | GHOSTY |

*Edgar Ektor, el malo de esta aventura, se ha sabido rodear de un ejército de locos de remate.*

consiste en avanzar sin más, sino que al principio de cada subnivel se os indicará la misión que debéis cumplir (pasar a través de 25 aros, encontrar una llave o saltar sobre 15 plataformas, por ejemplo).

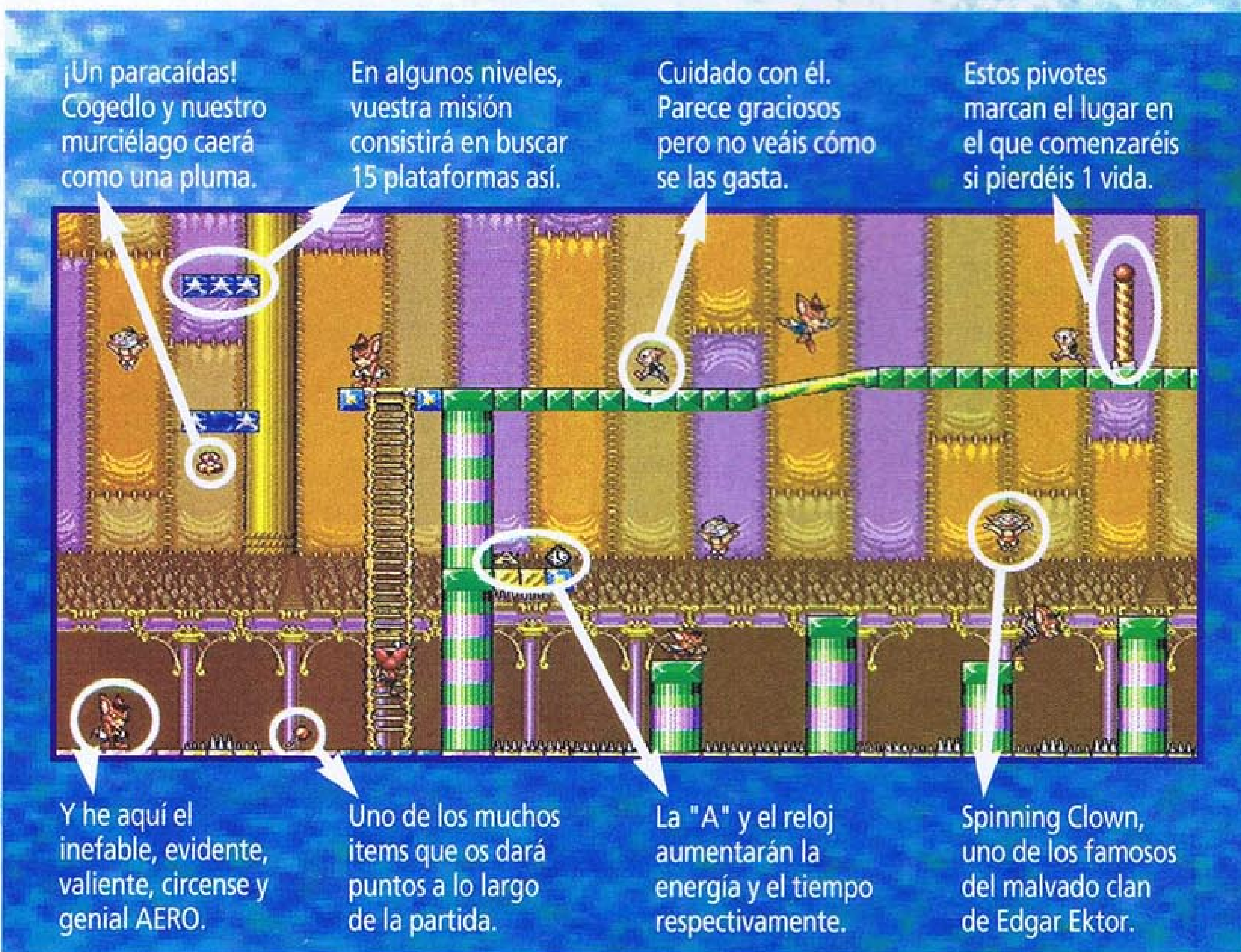
Ahora bien, para hacer volteretas, saltos y demás acrobacias hay que tener una especial agilidad de movimientos, aspecto en el que Aero es todo un superdotado. De este modo, cuando manejéis al murciélago acróbata podréis realizar ataques circundantes, pasear por la cuerda floja y hasta hacer vuestros pinitos en eso del vuelo (todo ello sin contar la posibilidad de interactuar con distintos objetos del escenario).

Y puestos a hacer locuras, el colmo de los colmos llegará cuando el protagonista de la aventura ponga a prueba vuestros reflejos, enfrentándose a situaciones inimaginables en distintos niveles: pilotar un extraño vehículo llamado Rotor, deslizarse por trampolines de agua, ¡e incluso hacer "puenting"!

## Original, variado y... muy, muy difícil

La originalidad es algo predominante en «Aero the Acro-Bat», tanto por los escenarios, como por el movimiento de los personajes o las situaciones de juego. En el aspecto técnico, destaca sobre todo el colorido y la buena definición de los gráficos, así como las excelencias del scroll de los fondos (con presencia de Modo 7 en la fase de bonus incluida), si bien los sprites resultan un poco pequeños.

Sin embargo, nuestro amigo Aero flojea en dos aspectos fundamentales: el primero es una melodía circense que llega a resultar machacona; el segundo y fundamental es su excesiva dificultad, casi insuperable en la mayoría de los casos. ¿Qué nos queda? Pues un cartucho muy bonito, pero que pocos podrán llegar a conocer en profundidad. ■







**SUNSOFT**
**PLATAFORMAS**
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: 3
Nº de Fases: 4

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | **REGULAR** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |

El simpático Aero protagoniza un juego de buen nivel gráfico, que se ve limitado por su excesiva dificultad a la hora de jugar.







## Yo, sin trofeo, no juego

**Con el Mundial USA'94 a la vuelta de la esquina, el deporte del fútbol se ha puesto más de moda que nunca. Ocean te propone "practicarlo" de la mano de un auténtico malabarista del esférico.**

Se nos habían ocurrido un montón de cosas graciosas para empezar este comentario, incluso habíamos hecho chistes con la clasificación de la selección española de fútbol, pero finalmente no nos decidimos por ninguno de esos comienzos. Fue mejor aún. Quisimos empezar por la historia. Y es que lo vamos a contaros no pasa todos los días. Ni hay un mundial todos los años, ni un vándalo roba el trofeo de campeones todos los siglos, ni un niño apasionado del balón se encarga de una misión tan delicada todos los milenios. Será por eso que Krisalis, y Ocean que es la licencitaria, no sacan cartuchos como éste siempre, por abreviar. Y que cuando lo hagan, ahí estemos nosotros. Para dar cuenta de tanto notición.

### *Todo un canalizador de juego*

Una vez conocidos los hechos, lo mejor será presentaros al chaval en cuestión. Soccer Kid es un artista del balón, un indiscutible fenómeno al que han metido en una faena de órdago: Recorrer el mundo en busca del trofeo robado. Pero Soccer, como estáis viendo, no es un chico normal. A sus malabares y tremendo valor, une un ansia total por la comida que un buen día le va a dar un disgusto. Por eso necesita comer a todas horas, y por eso en su travesía por los distintos países del mundo en busca de la codiciada Copa de Campeones -la susodicha misión- deberá ir recogiendo todos los alimentos.

Soccer recorrerá tres zonas distintas dentro de cada país. Podrá conocer Venecia, la Riviera y las



# SOCCER KID





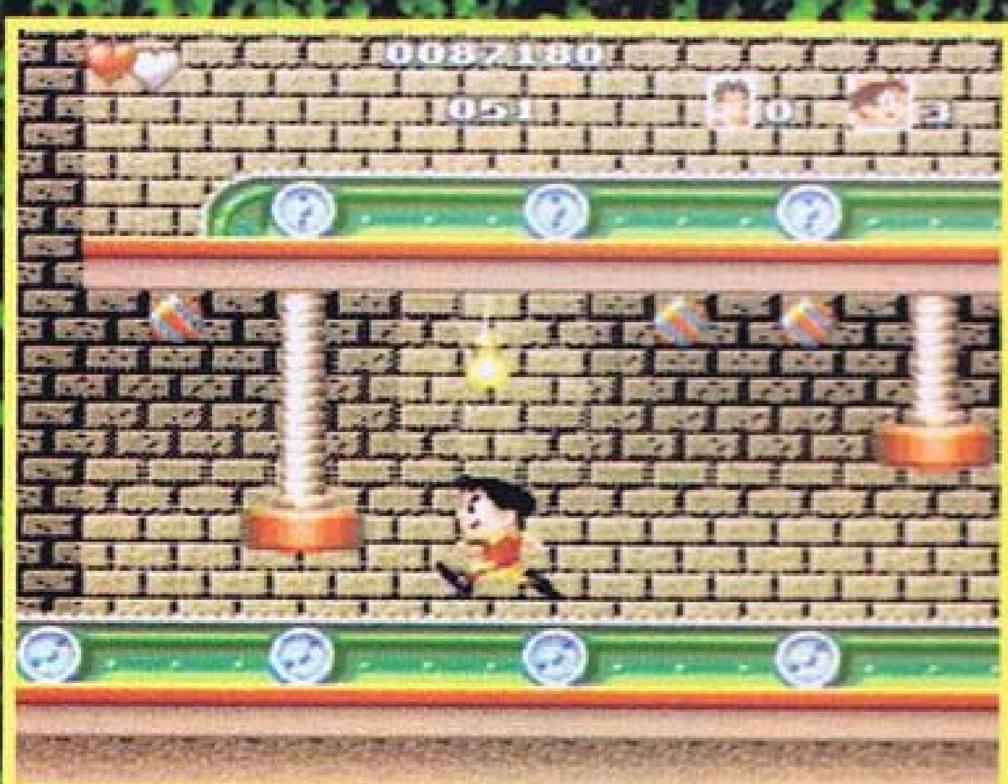



ruínas romanas de Italia, las pobladas calles londinenses, la Plaza Roja de Moscú y los peligrosos barrios de Nueva York, California o Chicago. Incluso vivirá arriesgadas experiencias abordo de un acorazado ruso y del tren bala japonés. De obstaculizar su camino se encargarán unos cuantos policías, alocados motoristas o científicos majaretas entre otros. Suerte que Soccer podrá abrirse paso a base de balonazos que lanzará contra las mallas enemigas.

Si el balón se pierde o se pincha, no preocuparos: podréis hacer que aparezcan más, pero recordad que necesitáis llegar al final con al menos uno para hacer frente al gran enemigo. Y como no todo iban a ser problemas, ojito con los items encerrados en cofres que pueden otorgar vidas o aumentar el tiempo.

*El destino le permitirá a Soccer recorrer cinco países en los que vivirá insólitas aventuras.*

Y ya lo veis. Esto es Soccer Kid, un cartucho en la línea más "light" del fútbol, que mezcla plataformas, habilidad, tino en el disparo y ganas de convencer a partes iguales. Por cierto, se nos olvidaba, ¿quién es el responsable de que España no salga en el camino de búsqueda? ■















## "SÓLO" SON ENEMIGOS FIN DE NIVEL

*Este es el variopinto aspecto que presentan los cinco enemigos de final de fase con los que deberás enfrentarte. ¿A que nunca imaginaste que derribarías a Pavarotti a base de balonazos?, ¿y que dejarías fuera de combate a todo un luchador de sumo con unos simples golpecitos de pelota? Pues, a por ellos, y a ver cómo te portas, chaval.*

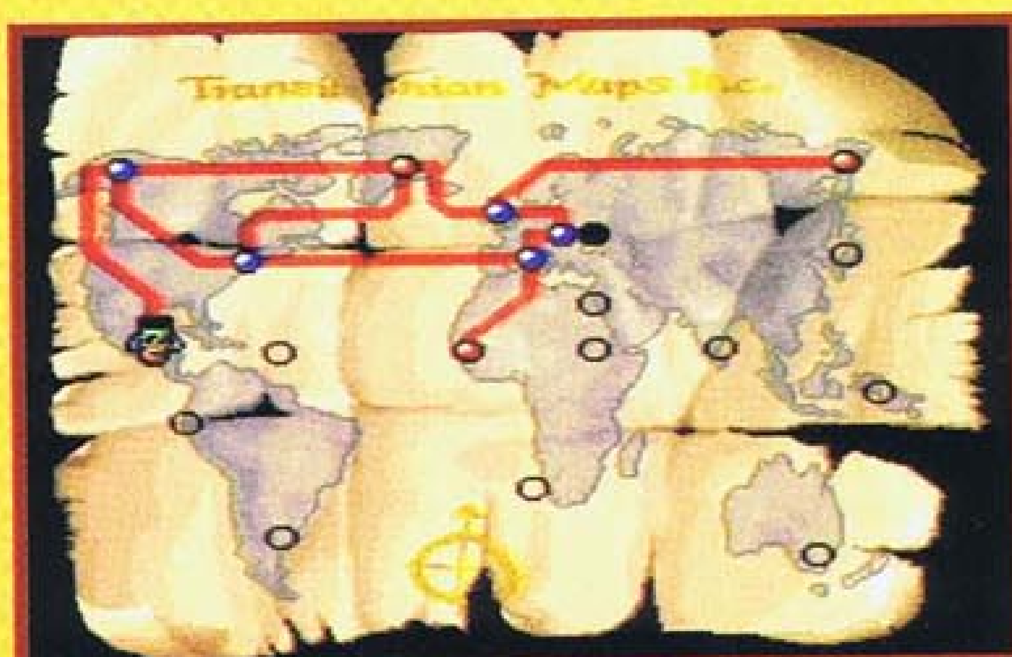



**OCEAN**
**ARCADE**
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 2
Continuaciones: 5
Nº de Fases: 5

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |

Original (combina las plataformas y el fútbol) y muy vistoso. Soccer Kid es un cartucho recomendable.

# The Adventures of Dr. Franken



## ¡Franken, eres un monstruo!

**Uno de los clásicos del mundillo de los monstruos sale por fin a escena con una marcha total. Ya era hora de que Franken se decidiera a entrar en juego sobre una Super Nintendo.**



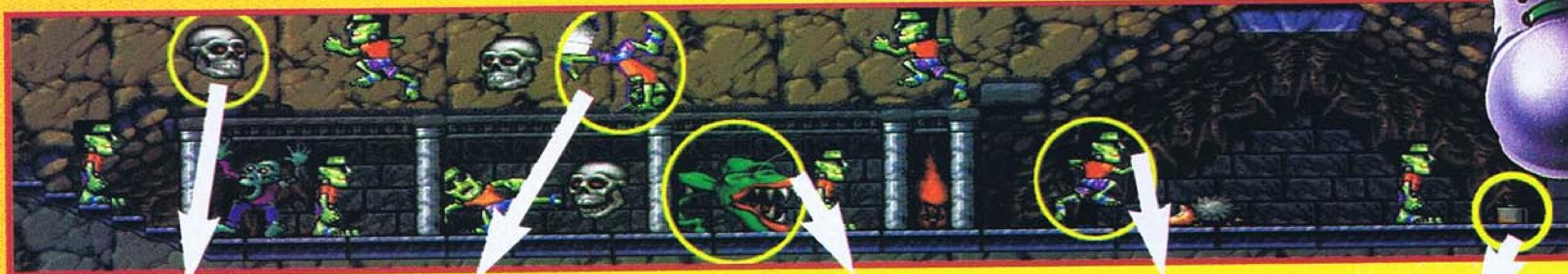
Hace algún tiempo que le habíamos perdido la pista al bueno de Franken. Con la aparición de juegos como Drácula o la Familia Addams, este entrañable monstruito quedó en segundo plano, pero era lógico pensar que no tardaría mucho en aparecer de nuevo.

La última vez que hablamos tenía muy buen aspecto, incluso nos comentaba que se había echado novia, y que se sentía la mar de contento porque había encontrado un buen trabajo. Pero claro, como la felicidad nunca es completa resulta que mientras se encontraba de vacaciones en compañía de su chica, alguien sin escrúpulos debió pensar que ella también estaba echa a base de tornillos, y decidió verificarlo personalmente. Cuando comprobó queestaba en lo cierto, decidió gastarle una "bromita" a Frankie y esparció cada las partes de su amada por veinte países.



### El tiempo es oro

Pues allá va Frankie recién llegado de la playa con gafas de sol, camiseta playera y bermudas en busca de los



*¡Cuidado, peligro! No te acerques a una de éstas o lo pagarás caro.*

*La pirueta de Franken es una forma de decir "estoy aquí y sé hacer esto".*

*Enemigo al canto. Dos opciones: huye o déjale tiritando.*

*Corre Franken, o te quedarás sin señora, o lo que quede...*

*Una de las piezas del puzzle. Hazte con ella y ¡vete!*






## Una fauna monstruosa

*Si ya sólo su tímida mirada es capaz de asustar a cualquiera, imagina lo que pueden hacer estos monstruitos sobre el débil cuerpo de Franken. Pero no, nuestro tornillos no se debe amilanar. En ello le va el empeño. Así que, o los esquivas con tu habitual pericia o les mandas uno de tus puñales, para que ya no puedan asustar a nadie. Palabra de monstruo.*

pedazitos de su novia y de otra serie de instrumentos que le resultarán absolutamente necesarios para su reconstrucción (el botiquín o el plano de su cuerpo).

En cada una de las fases su objetivo será conseguir las cuatro piezas del rompecabezas que debe reconstruir, para dirigirse después a la salida y encaminar sus pasos hacia un nuevo lugar.

A través de siniestros parajes (en algunos se ve menos que en el fondo de una cueva), y rodeado de escalofriantes enemigos que no le dejarán ni un momento en paz, el salado monstruo deberá ingeniárselas para capturar las piezas de los más recónditos sitios, para ayudarse de ciertos items, y para funcionar a base golpes, saltos, armas, habilidad, suerte e inteligencia. Y todo ello, en un tiempo límite por fase. ¡Que no le pase nada!









***Además de su gracia y simpatía, a Franken le encantará hablar con nosotros en español.***





### *Gráficos de alto nivel*

Las aventuras plataformeras de este entrañable monstruo tienen lugar en unos decorados de lo más vivo y espectaculare, lo cual es muy de agradecer sobre todo cuando las cosas se complican (muy a menudo).

En líneas generales nos encontramos ante un cartucho muy bueno, divertido, original y que combina bastante bien la plataforma pura y dura con eso del pensar un poco. Elite ha hecho un buen trabajo, sólo esperamos que vosotros podáis saborearlo lo antes posible. Que será ya, suponemos. ■

The Adventures Of Dr.Franken

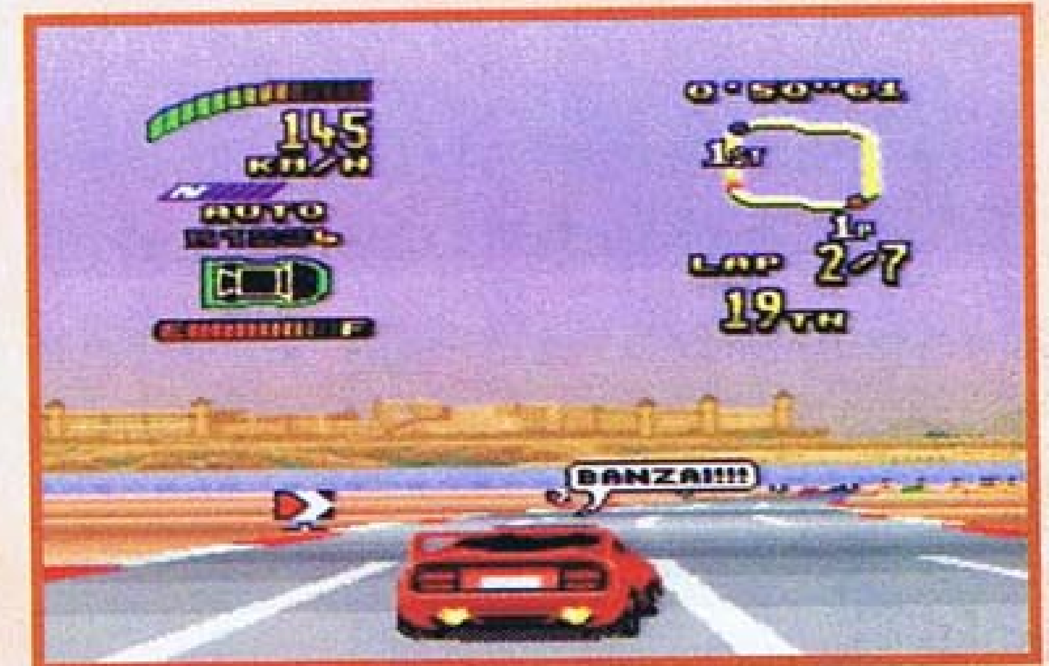
COMIENZA
JUGADORES
MUSICA

**ÉLITE**
**ARCADE**
**8 Megas**
**Jugadores: 1 ó 2**
**Niveles de dificultad: 1**
**Continuaciones: 0**
**Nº de Fases: 20**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |

Una aventura extraordinaria con unos gráficos de locura. Franken no se lo podía haber montado mejor. Gracias Elite.







## Pon a prueba la velocidad de tu corazón

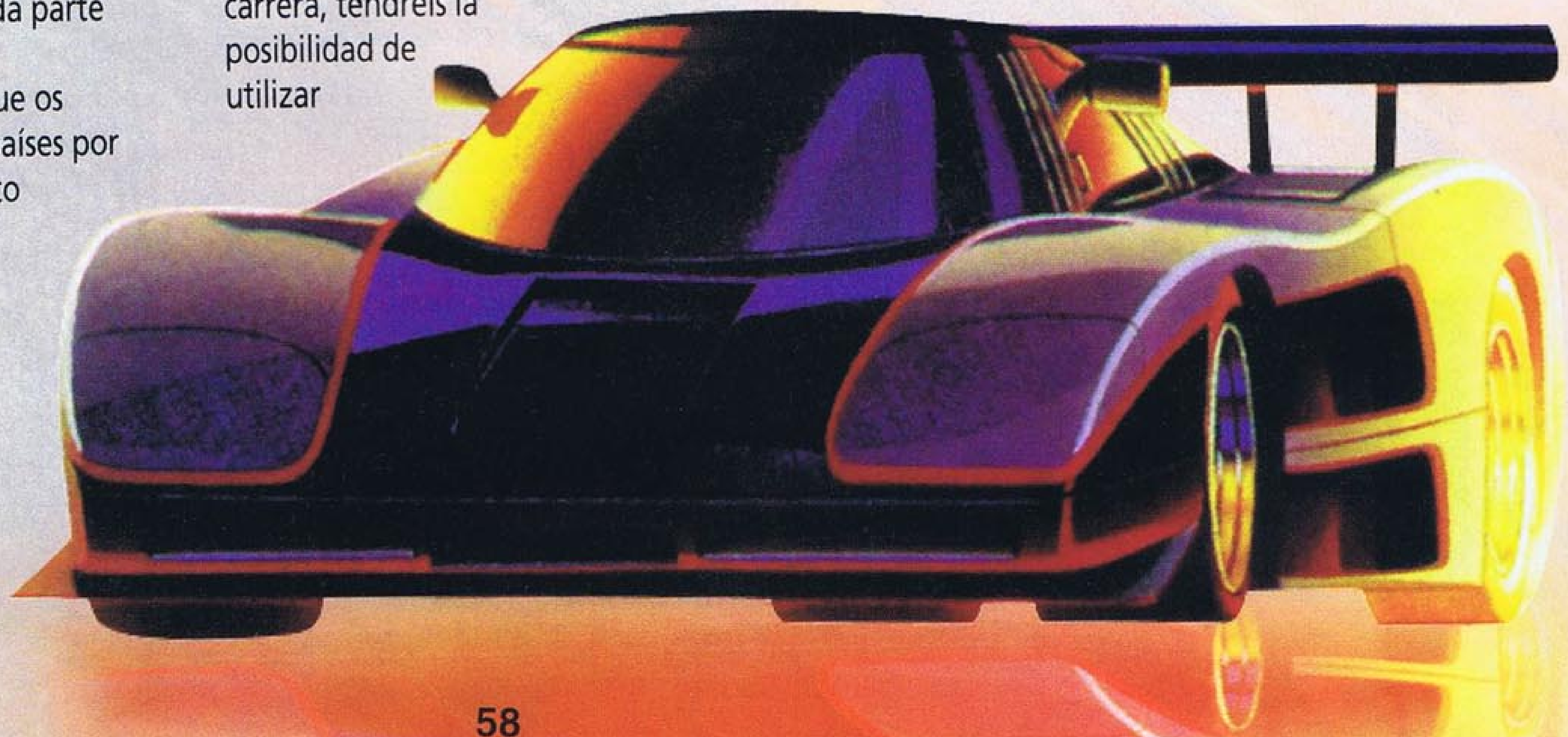
**Adiós a los límites de velocidad, adiós a los atascos, venga vértigo, turbos, 16 V... Suena atractivo, ¿verdad? Pues es lo que sentiréis cuando os pongáis a los mandos de Top Gear 2, la nueva experiencia en velocidad para Super.**

# Top Gear 2

Top Gear 2 es un juego de carreras, a la vieja usanza que, como tal, repite el planteamiento visto en no pocos cartuchos del mismo síndrome de velocidad: visión trasera, diferentes circuitos a lo largo y ancho del mundo, oportunidad de que participen dos jugadores vía pantalla partida (Split Screen), amplias posibilidades para configurar el coche con dinero ganado en la competición...

Y si Top Gear 2 es un juego a la vieja usanza, y tiene muchos ingredientes de juegos típicos de coches, ¿a qué tanto revuelo y a qué prometer novedades a tutti plen? Pues vamos a ver y a hablar de todo lo que hace de esta segunda parte un auténtico crack.

La primera novedad con la que os daréis de bruces está en los 16 países por los que transcurre el campeonato -divididos a su vez en cuatro circuitos diferentes cada uno- y en las 64 carreras distintas con su correspondiente paisaje de fondo que es capaz de generarr. El resto de detalles queda como sigue. Cada circuito tiene su trazado particular que incluye espectaculares cambios de rasante, subidas, túneles, etc. y las carreras se disputan a un número de vueltas variable según el escenario, pero siempre con un punto en común: hay que terminar entre los diez primeros para pasar a la siguiente ronda (compiten veinte coches en total). A lo largo de la carrera, tendréis la posibilidad de utilizar varios nitros que aumentarán notablemente vuestra velocidad y os permitirán adelantar a varios rivales de un tirón, para que no os quejéis. Pero eso no es lo más destacable. No, lo mejor y más espectacular que vais a encontrar en el cartucho es la vertiginosa rapidez que llega a alcanzar el coche.



## Por si quieres más potencia




*Todo lo que encontréis en este particular mercadillo del turbo os servirá para mejorar las prestaciones de vuestro coche. Del precio mejor ni hablamos. Que la crisis, y lo del IPC, también ha llegado al mundo de los videojuegos.*







***¿Por fin has conseguido dominar el nivel amateur? Ahora sabrás lo que es correr junto a los profesionales***




***La emoción que se siente al correr contra un amigo está más que asegurada gracias al "Split Screen".***

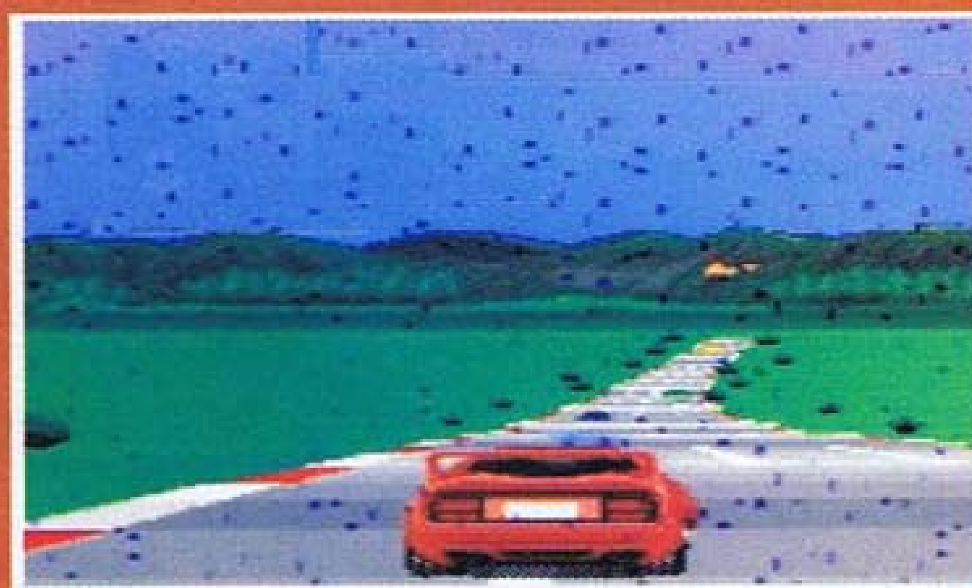
Alucinante, palabra. Para vivirlo cuanto antes. Pero sigamos con el reto.

Si, además de clasificaros, conseguís entrar en uno de los seis primeros puestos, recibiréis un premio en dólares que os permitirá comprar alguno de los siguientes accesorios para mejorar vuestro bólido: motores, cajas de cambios, neumáticos, nitros, blindajes, y hasta ocho colores distintos.

### Igual pero diferente

Top Gear 2 tiene una mecánica de juego similar a la que hemos visto ya en otros juegos de este género, pero marca la diferencia con el resto gracias a, tomad nota: el realismo de sus gráficos, la espléndida sensación de velocidad que despide, un scroll suave como pocos (los efectos de zoom, alejamiento y relieve del paisaje son de primera). Además, en este caso la rapidez no está en absoluto reñida con la manejabilidad del coche (o sea, que no te sales en las curvas por sistema), con lo que se completan las excelencias de un cartucho que ningún loco del volante debería perderse. Ni loco, ni cuerdo, vamos. ■

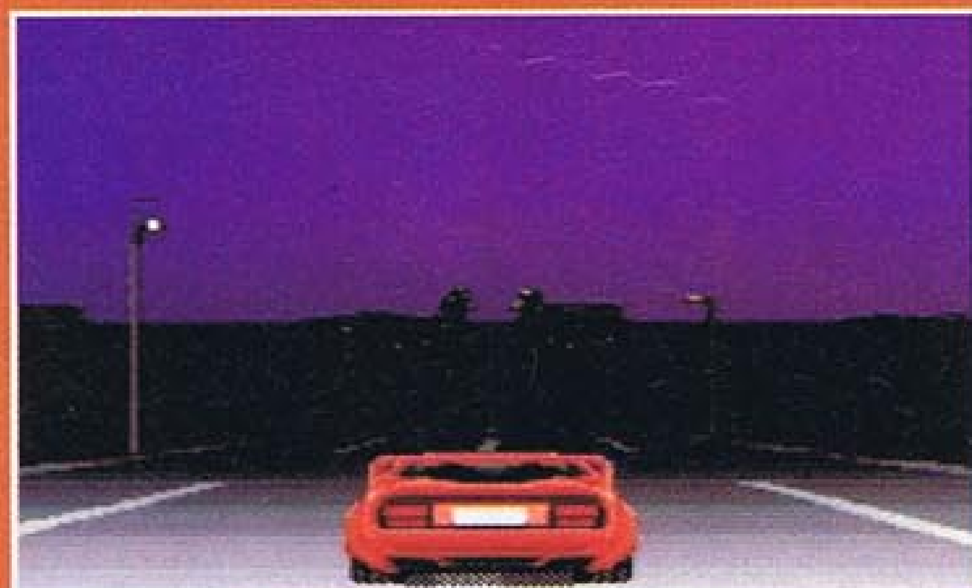
## Contra viento, agua y marea





*El tiempo será uno de los factores determinantes con los que os encontraréis a la hora de pilotar. Preparaos para competir con **niebla, lluvia, nieve** e incluso de **noche**, pero procurad que nada ni nadie os haga frenar.*





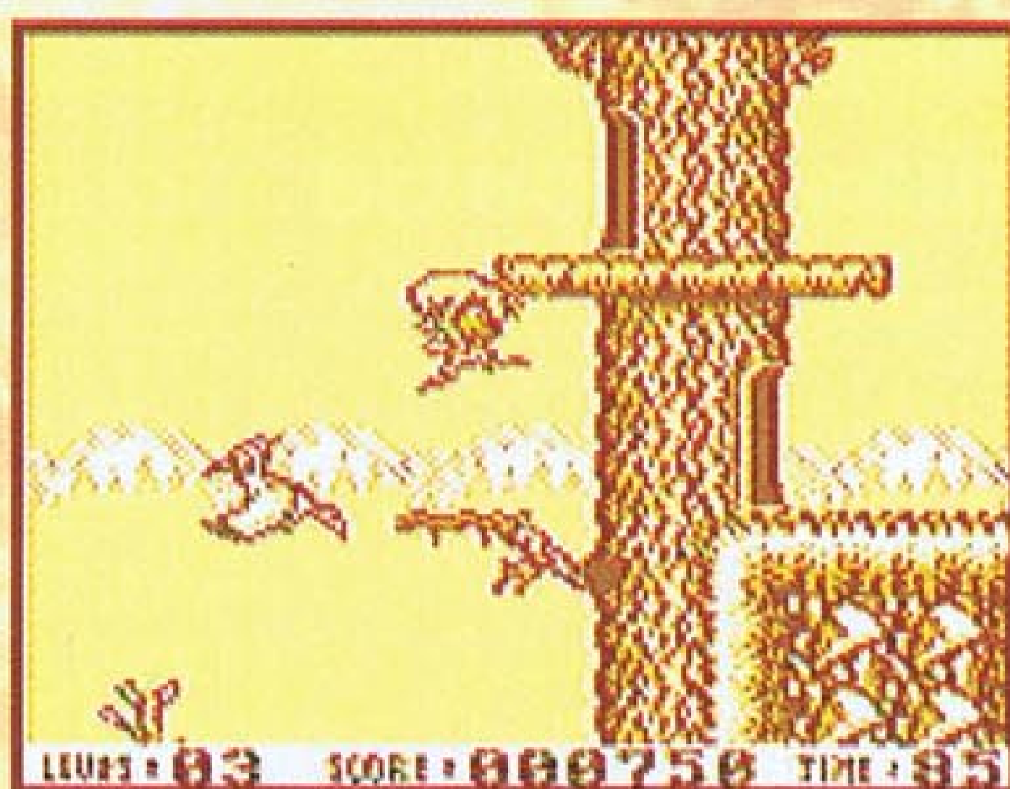
KEMCO PRESENTS TOP GEAR 2

Copyright 1993 Kemco
Copyright 1993 Gremlin Graphics LTD
Licensed by Nintendo

**KEMCO**
**COCHES**
**8 Megas**
**Jugadores: 1 ó 2**
**Niveles de dificultad: 2**
**Continuaciones: Paswords**
**Nº de Fases: 16**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | **GENIAL** |

Hemco ha sabido compensar con creces las limitaciones de la primera entrega Top Gear. Con un cartucho súper divertido.







# A la velocidad del rayo

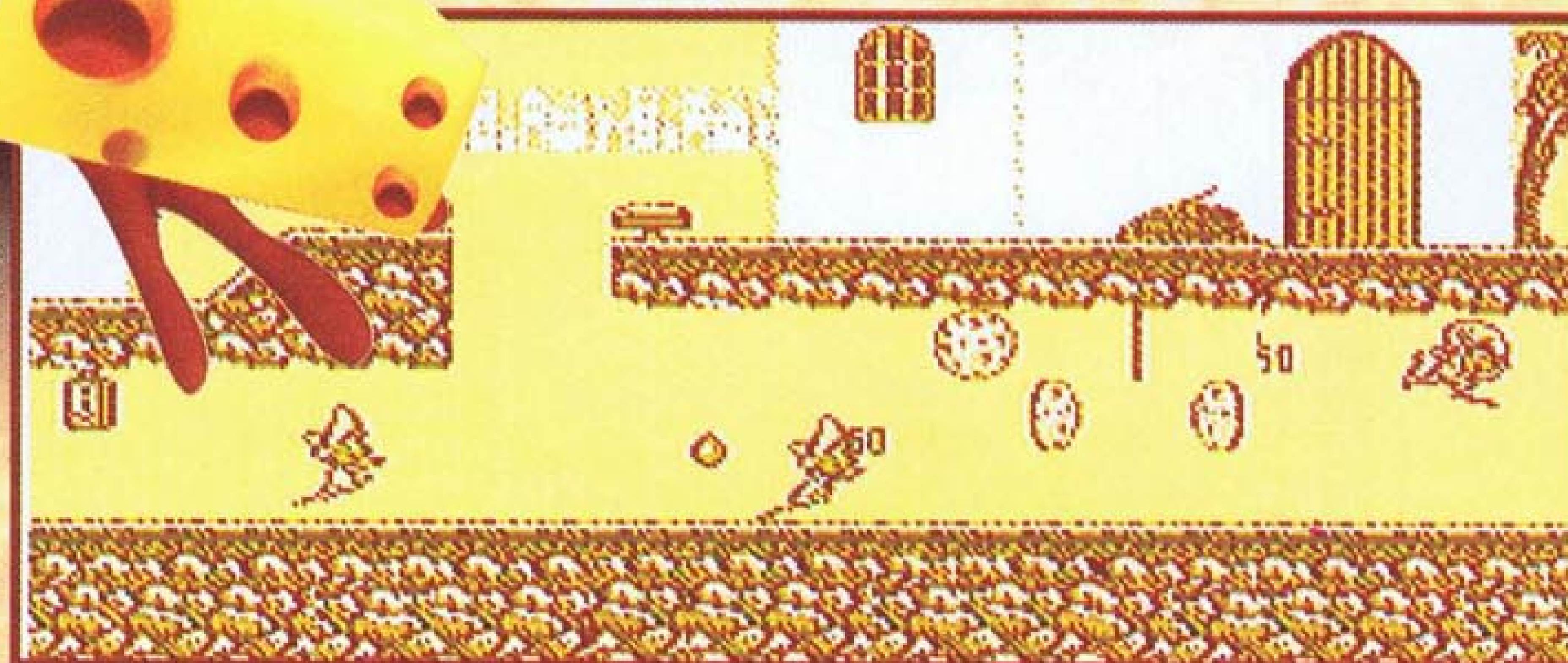
**Velocidades de vértigo, saltos desmesurados, pintorescos enemigos y diversión para rato se unen en este entretenido cartucho para hacer las delicias de todos los que nos sentimos fans de este pequeño y simpático roedor.**

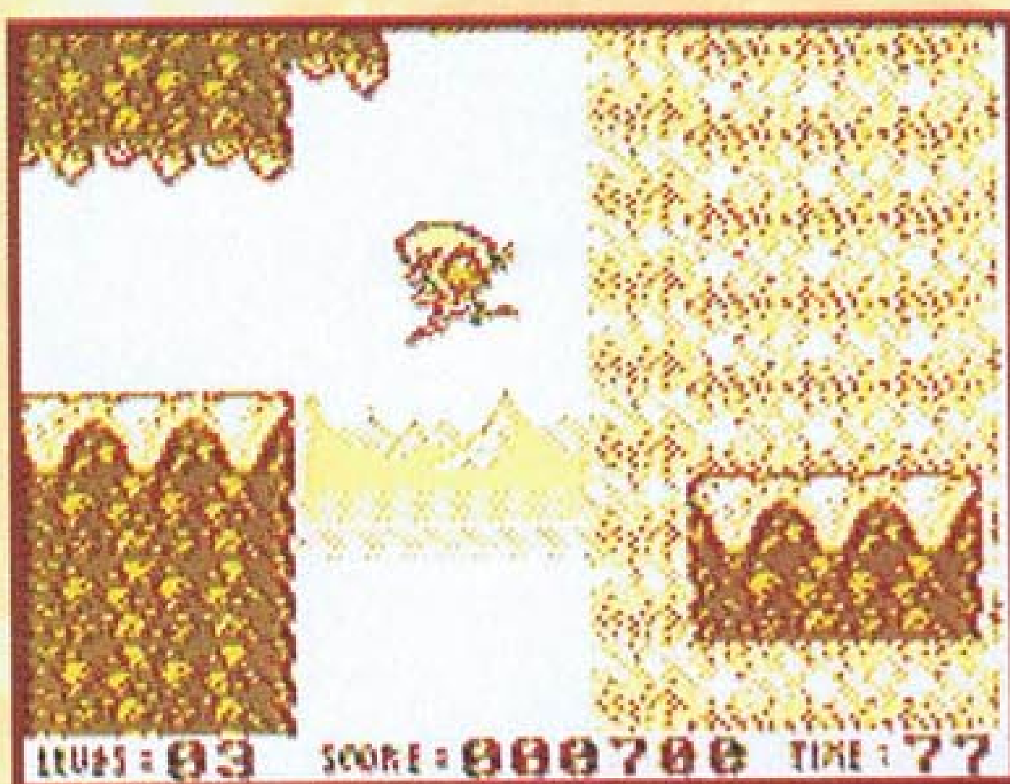
# Speedy Gonzales

Como todos los viernes, la pandilla había quedado en el Manito's Pub para contarse todas aquellas cosas que les había ocurrido a lo largo de la semana. La cosa empezó tranquilita, pero a medida que los tequilas iban cayendo, la intensidad de la fiesta aumentó hasta llegar al punto en el que ya nadie dejaba de bailar y cantar. Incluso Speedy, también famoso por "escaquearse" y no pagar nunca una ronda, se animó y decidió invitar al resto de amigos. Pero claro, como jamás pagaba, se encontró con que no llevaba suficiente dinero encima, por lo cual tuvo que ir al cajero automático más cercano. Speedy no tenía la más mínima sospecha de que todo esto estaba siendo observado por el malvado Rey Rata, eterno rival del veloz ratón. Y pasó lo que tenía que pasar. Al rato de que el roedor dejara a sus amigos, el endemoniado rey se coló en la fiesta y, aprovechando el estado en que se encontraban todos, no tuvo ninguna dificultad en capturarlos y llevarlos a su refugio secreto en la Isla del Queso.

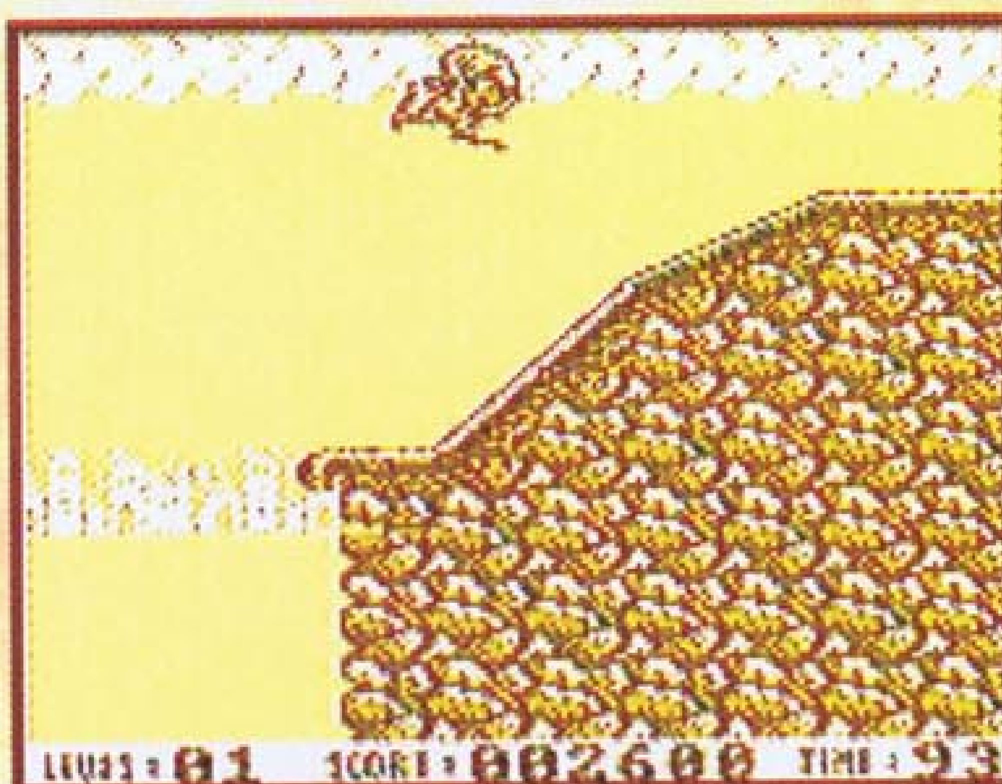
## ¡Arriba! ¡Arriba! ¡Andale! ¡Andale!

Imaginaos la cara del pobre Speedy cuando regresa al pub y se encuentra con el local absolutamente vacío y una simple nota firmada por el Rata en la que "invita" al ratoncito a atravesar siniestras tierras como la del Desierto Arenoso, el Bosque Sherrywood, el Pueblo Mejicano, el Campo y la Tierra del Hielo, si quería llegar a la peligrosa Isla del Queso y





*Salta, corre, vuela, y lo hace a tal velocidad que parece que se va a salir de la pantalla. Como en la tele.*



*Los decorados no son nada del otro mundo. Lo suficiente para un cartucho de plataformas.*

tener alguna posibilidad de volver a ver a sus amigos vivos.

Como es lógico, a lo largo de esos exóticos territorios Speedy se encontrará con innumerables adversidades como serpientes, aves, clavos e incluso momias, con lo que ya os podéis imaginar que no le espera precisamente un camino de rosas. Claro que, por suerte recibirá alguna colaboración por parte de los pingüinos y las ballenas que le permitirán aumentar su potencia de salto y cruzar los mares, e incluso los muelles y ventiladores le servirán de gran ayuda si los utiliza con astucia. Pero son unos interruptores que aparecen cada cierto tiempo los que le irán abriendo camino, por lo que Speedy deberá alcanzarlos todos si es que desea superar las fases.

En la última etapa de cada territorio, Speedy se enfrentará al enemigo final de fase que, según el caso, puede ser una morsa, un gigantesco bandido, un gorila de desmesuradas medidas, un voraz buitre o un enfadado puercoespín.

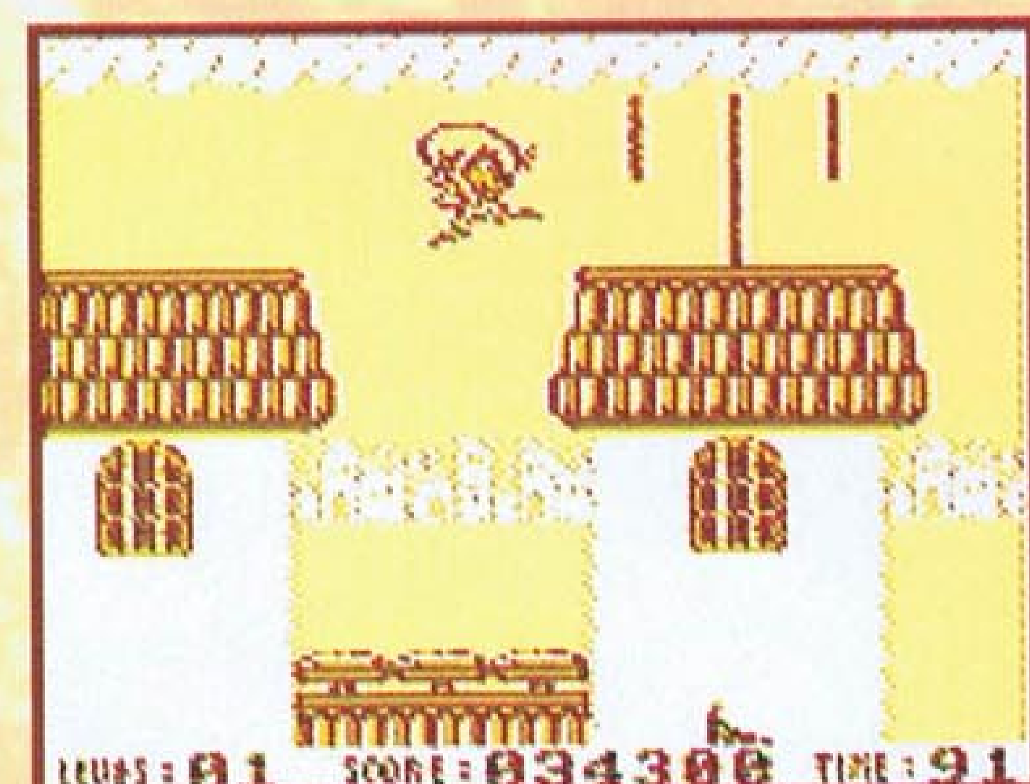
La recompensa por superar a tantos enemigos será llegar a la Isla del Queso, lugar donde precisamente existen más obstáculos que en cualquier otra zona. A los ya conocidos habrá que añadir algunos nuevos como los champiñones andantes o los tomates saltadores, pero si los supera se podrá enfrentar directamente con el mismísimo rey Rata.

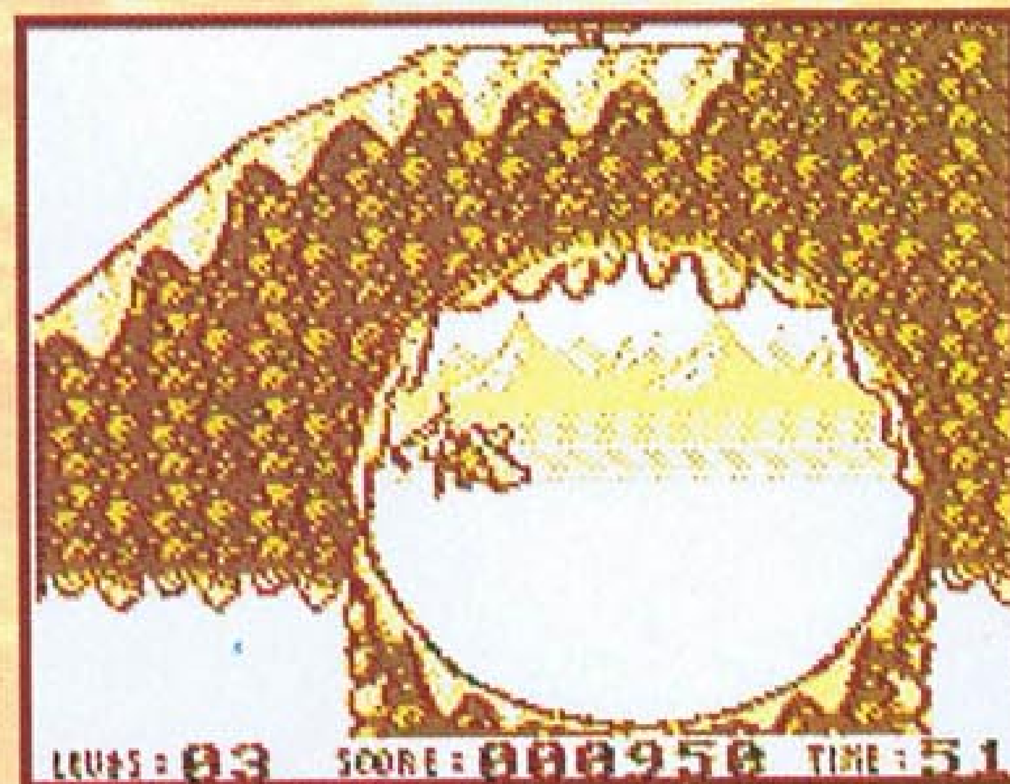
## Realmente veloz

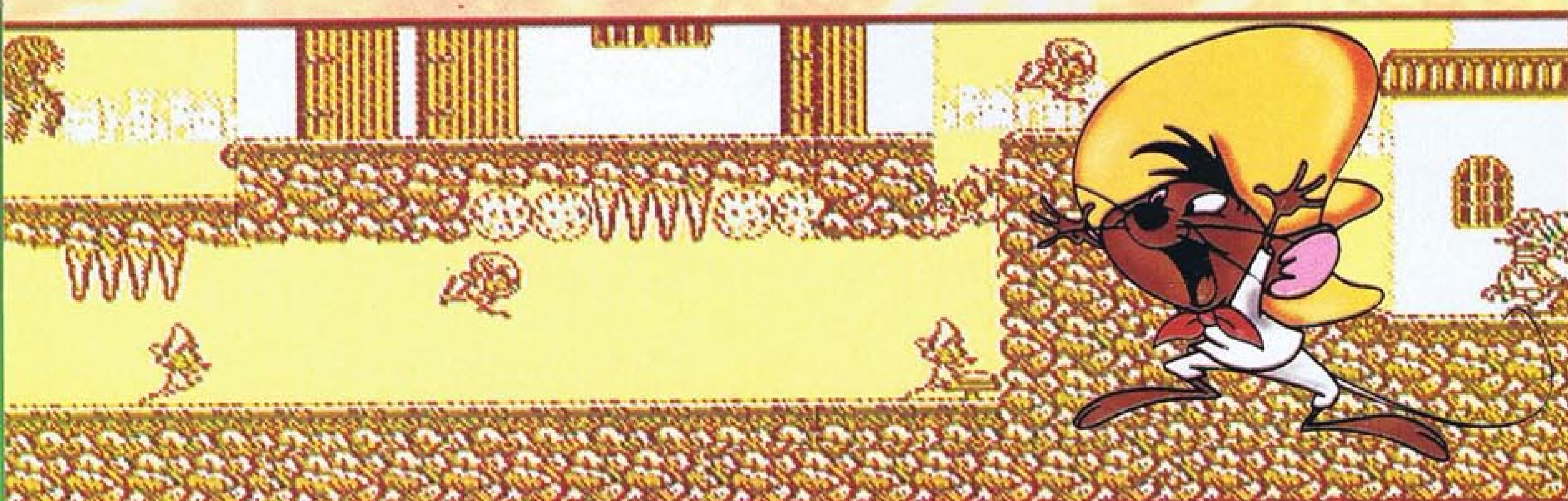
Con Speedy Gonzales, la Game Boy rebosará, ante todo, rapidez. Porque si este simpático roedor, tiene ya de por sí un potente salto y una velocidad fuera de lo común, durante el juego habrá momentos en los que parecerá que se va a salir de la pantalla. Pero lo mejor del cartucho es su jugabilidad,que se acompaña de un nivel preciso de fases y un grado de dificultad muy equilibrado que harán que tengas juego para suficiente tiempo.

No obstante, los gráficos y sonidos dejan un pelín que desear. Los escenarios no son nada del otro mundo y se han sacrificado en pos de una perfecta jugabilidad. Lo importante es el movimiento del ratón, pero si se hubieran un esmerado un poquito más en la parte gráfica, el resultado final hubiera sido de escándalo. De todas formas lo mejor que puedes hacer es probarlo. Ya está en la calle, así que tú tienes la última palabra. ■







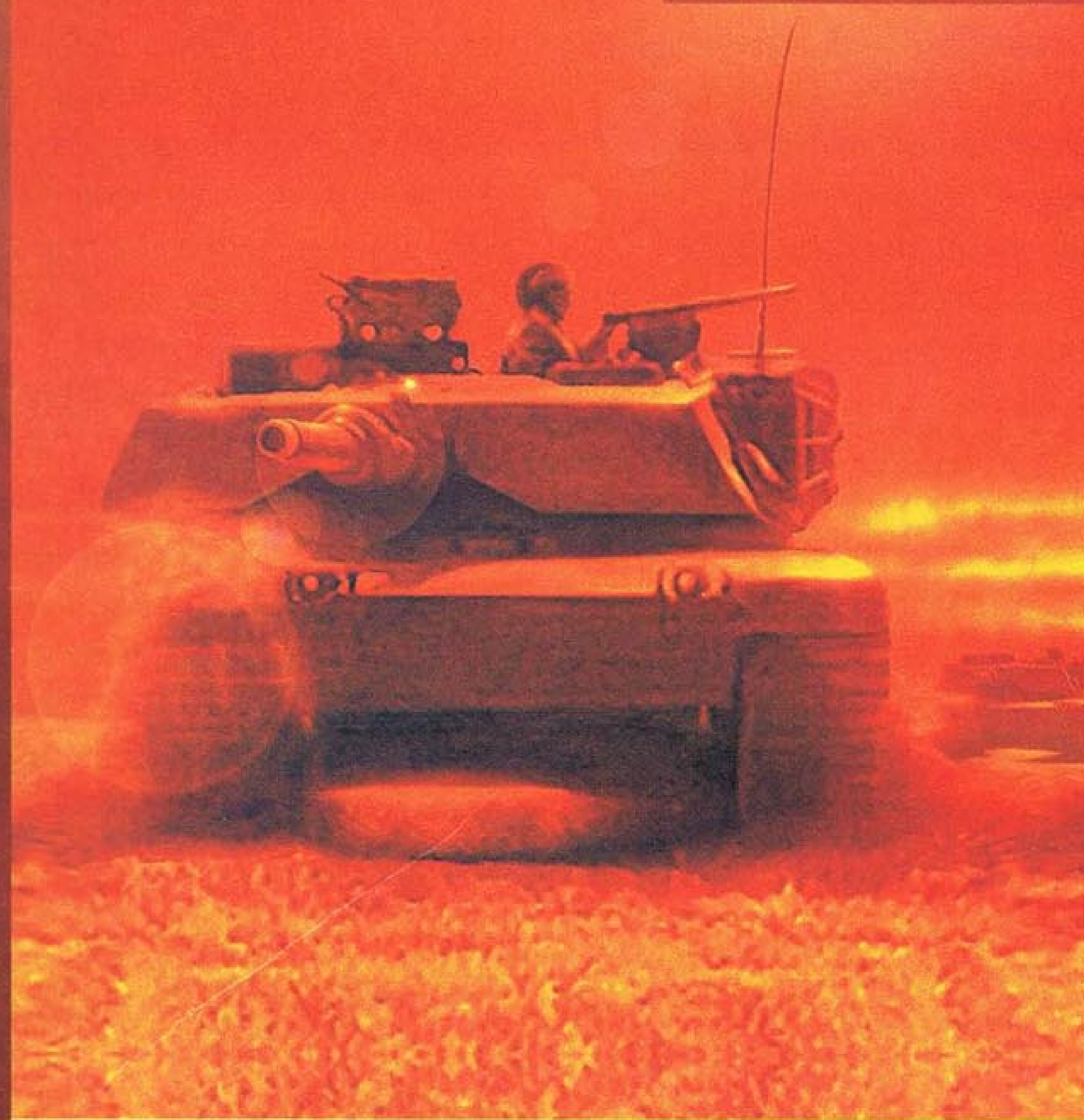
SUPER STARS

# Super BATTLETANK 2



## La guerra de guerras vuelve a estar en juego

**La segunda parte de un excelente simulador, primera en España, llega con unos perfectos gráficos digitalizados, toda la logística de guerra y un nivel de diversión sólido como un tanque.**







Ejércitos de infantería mecanizada han atacado por aire y tierra diferentes enclaves de las Fuerzas de Paz Aliadas. La respuesta ante tal provocación debe ser inminente, y tú serás el encargado de ejecutar las misiones de ataque a los mandos de un M1A2 de la armada norteamericana. Un tanque súper acorazado de seis metros y medio de largo por tres de alto, con 400 km. de autonomía, y que posee las siguientes armas y sistemas de defensa:

• Cañón de largo alcance (4 km.) M-728 con artillería de 120 mm.

• Ametralladora automática de 7.62 mm. Especialmente indicada para ataques en cortas distancias, campos de minas y antiaéreos.

• Phalanx. Ametralladora automática de gran rapidez. De munición restringida, dispara un elevado número de proyectiles en zonas concretas. Muy destructiva.

• Misiles dirigidos por láser. Eficaces en ataques contra helicópteros.



*Las misiones nocturnas son las más complicadas, siendo totalmente imprescindible la ayuda del Scope.*



*Battletank 2 vendrá traducido al español. Y no es que haya muchos textos, pero siempre ilusiona.*



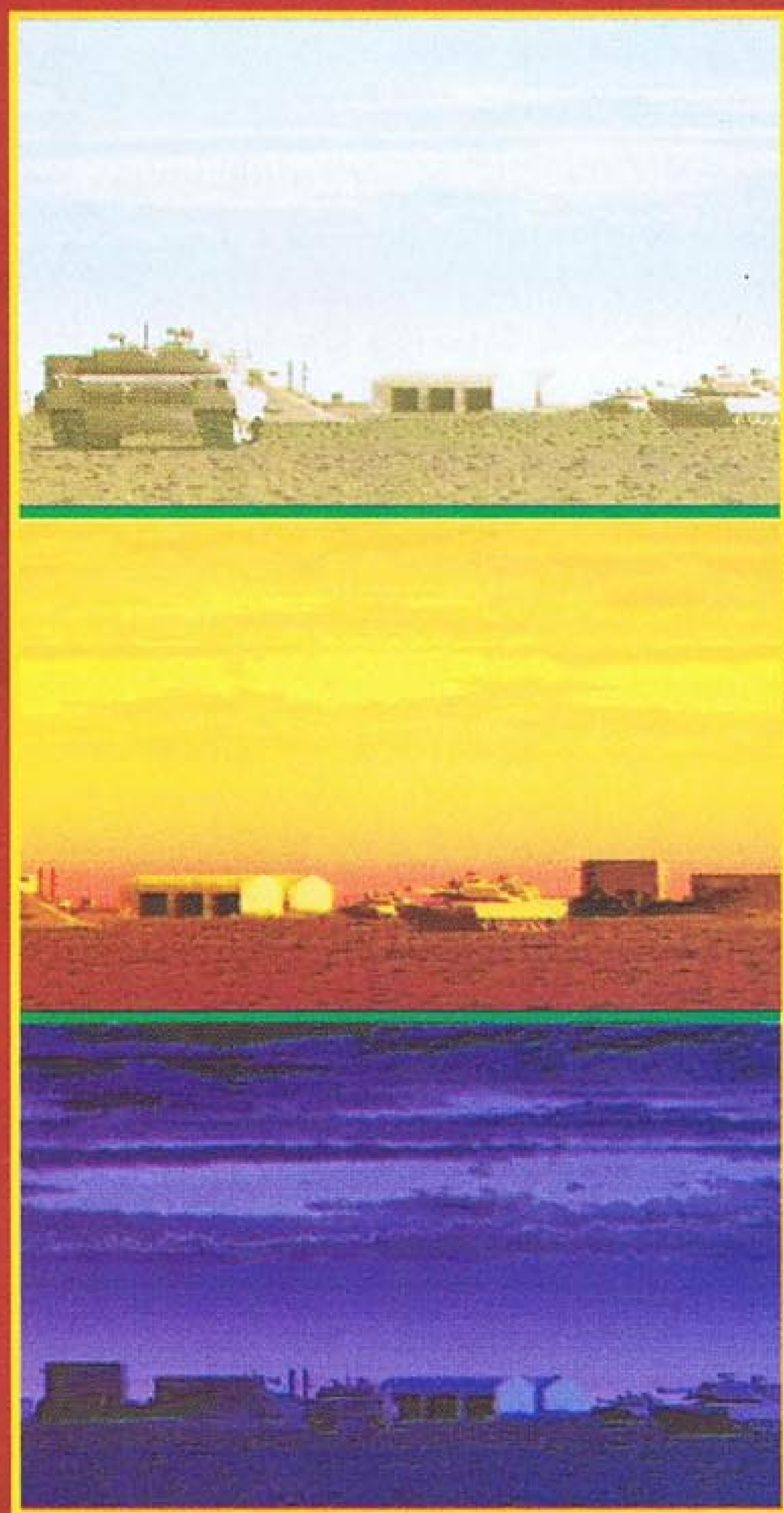


• Scope de visión nocturna. Tiene una duración limitada de 30 segundos.

• Cortina de humo. Ideal para huir de ataques masivos.

• Cobertura aérea por una poderosa flota de F-15.

• Misiles Patriots. Suponen la mejor respuesta a ataques de Scuds enemigos.



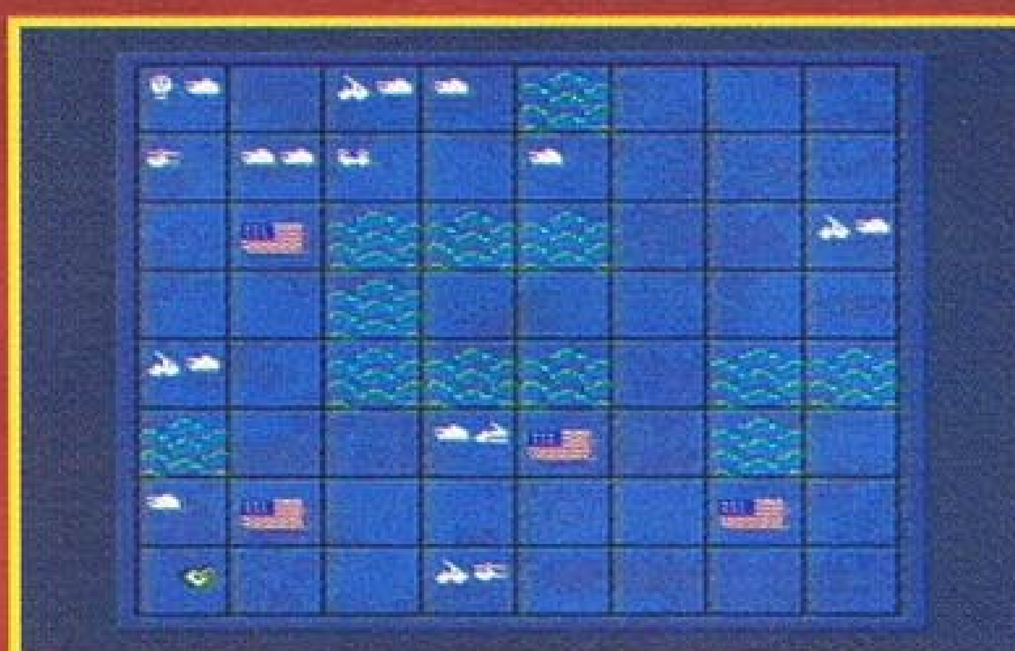
Con este completo arsenal, habrás de superar 16 misiones en las que deberás hacer frente a ataques de helicópteros, tanques y baterías de misiles, así como destruir sus depósitos de combustible. Podrás visualizar la situación de los enclaves enemigos en una pantalla de radar cuadriculada, así como conocer la situación de las zonas de minas antitanque y los campamentos aliados (representados por banderas de Estados Unidos), en cuyos hangares podrás reparar daños, repostar combustible y completar el armamento utilizado.

## Un simulador completo y cargado de jugabilidad

En el interior de tu M1A2 tendrás un completo panel de mandos. Comprende indicadores del armamento disponible, franja digital de información del Estado Mayor de Campaña, medidor automático de daños, velocímetro, control de combustible en reserva, pantalla sensorial de control defensivo y cristal transparente de visión frontal y lateral para salir airoso de la batalla más encarnizada.

Ante tal avalancha de armas y sistemas técnicos de control y defensa, puede parecer que nos encontramos ante un simulador complicado de manejar. Nada más lejos de la realidad, ya que seleccionando las armas adecuadas y realizando los movimientos correctos, el éxito estará prácticamente garantizado. O sea, que no te resultará excesivamente complicado hacerte con el mando.

Con «Super Battletank 2», además de abatir a los T-72, lanzamisiles Scud, minas antitanque, helicópteros Mi-24 Hind o chopers de asalto, deberás hacer un perfecto trabajo de estrategia y acción (capaz de convencer a ambos bandos de jugones). Por algo serás el piloto de una de las mejores armas de batalla jamás fabricadas, el tanque M1A2 de las Fuerzas Armadas Norteamericanas.



SUPER BATTLETANK 2 TM
EMPEZAR
CONTRASEÑA
COPYRIGHT 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS LICENCIADO POR NINTENDO

**ABSOLUTE**
**SIMULADOR**
**16 Megas**
**Jugadores: 1**
**Niveles de dificultad: 0**
**Continuaciones: Paswords**
**Nº de Fases: 16**

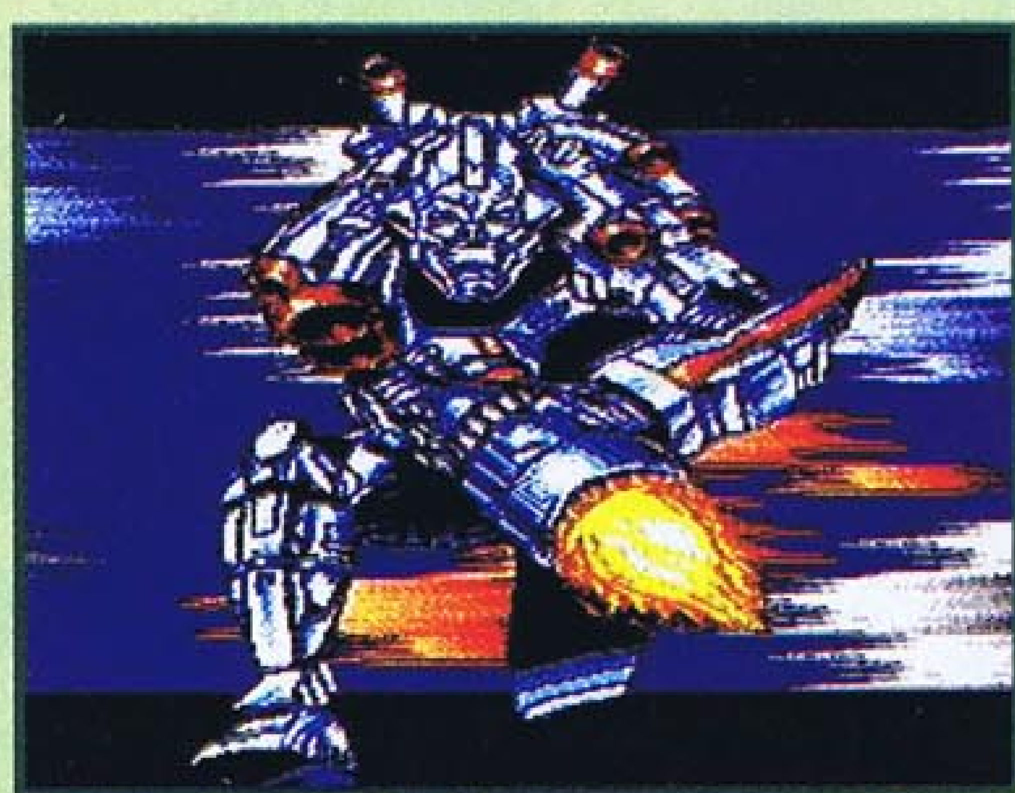
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |

**Combatir en el desierto a los mandos de un tanque aporta un renovador aire de originalidad al género de los simuladores.**

SUPER STARS

# Super Turrican





## Más fuerte de lo que imaginas

**El espectacular juego de Rainbow Arts da el salto a Super Nintendo para afianzar aún más la categoría de la que ya gozaba. Si sois fanáticos de la acción, preparad vuestras consolas porque llega, viene, aterriza, la máquina.**

Las cosas andan revueltas por la galaxia. Desde que el planeta Katakis fue invadido por el Señor de la Oscuridad, nada volvió a ser lo mismo. Tampoco para Bren McGuire, elegido para capitanear la gran misión.

La inquietud de este intrépido personaje venía dada por el armamento que le ofrecieron ¿Una super nave espacial de esas con turbo-inyección y dirección asistida? ¿Un tanque interplanetario? Nada de eso. Imaginaos la cara que se le quedó al bueno de Bren McGuire cuando supo que todo lo que el ejército podía ofrecerle era... ¡un simple traje!

### Vestido para divertir

Sin embargo, a nuestro protagonista no le quedó más remedio que cambiar su opinión cuando vio que la vestimenta era una de las armas más impresionantes creadas por el hombre. El Uniforme de Asalto Turrican había sido diseñado para aniquilar. Y con él ya podía enfrentarse a la aventura de Super Turrican.

¿Y qué se puede decir de este cartucho? Pues que todo lo que encontraréis en él es acción pura y dura, de esa en la que los disparos siguen resonando en los oídos varias horas después de apagar la consola. Y es que, quitando alguna que otra reminiscencia plataformera, disparar es una constante en las trece etapas de que consta la aventura.

Menos mal que al protagonista le podía faltar de todo menos munición, porque el uniforme de combate Turrican poseía, como hemos dicho, amplias posibilidades de ataque. Tres tipos de disparo cuyo poder podía ser multiplicado por cinco, Rayo Paralizante, Smart Line, Rueda de Energía. De todas formas, semejante capacidad de destrucción sería suficiente para





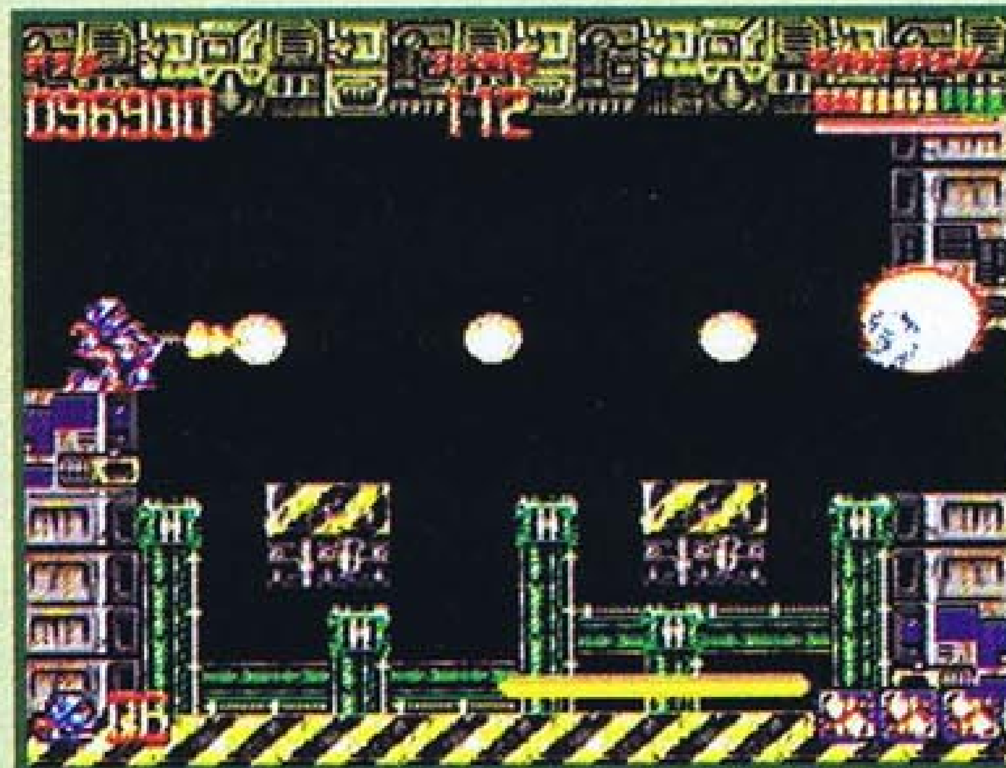


## Tu cara me suena

*No, no os habéis equivocado de juego. Lo que ocurre es que el enemigo final de "Super Turrican" tiene un sorprendente parecido con cierto pasajero alienígena (el octavo, concretamente) de cierta nave pilotada por cierta teniente. ¿Sabéis de quién hablamos? Pues ya lo sabéis todo.*



***Ya veis que en gráficos, Turrican no se corta nada. Complejos, vistosos, todo por el espectáculo, vamos.***



***Aunque ya lo decimos más abajo, vale la pena repetir. Lo mejor de Turrican, el sofisticado armamento.***



***Otra de las cosas espectaculares de este cartucho de Hudson son los enemigos. ¡Qué pasada!***



manteneros a salvo en cualquier otro juego, pero no en éste. Porque los enemigos, robots y demás alien son la mar de pesados.

### Al servicio de la acción

Todos los aspectos de "Super Turrican" contribuyen a crear una sensación de acción desenfrenada. El más destacable, , es el sonido, pues el sistema Dolby Surround hace que música y efectos sean de lo más espectacular. Esto, sin embargo, no quiere decir que otros aspectos del juego pasen desapercibidos: una sensación de movimiento total, múltiple scroll, uso del Modo 7. Queda claro, si el cuerpo os pide marcha, aquí tenéis vuestro juego. Energía total. ■





## Apunta, dispara y... ¡corre!

*El uniforme de combate Turrican dispone de unas posibilidades de ataque como para asustar a cualquiera. En estas imágenes podéis ver la eficacia y variedad del armamento. Cada botón del pad controla un tipo diferente de misil. Sólo hay que conocer y practicar.*



SUPER TURRICAN
START
OPTIONS
©1993 FACTOR 5
©1993 HUDSON SOFT
LICENSED BY NINTENDO

**HUDSON SOFT**
**ACCIÓN**
**4 Megas**
**Jugadores: 1**
**Niveles de dificultad: 3**
**Continuaciones: 3**
**Nº de Fases: 13**

| | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | | | MUY BUENO | |
| SONIDO | | | | GENIAL |
| JUGABILIDAD | | | MUY BUENO | |
| DIVERSIÓN | | | MUY BUENO | |

**Alta calidad gráfica, muy buenos detalles técnicos y un sonido demoledor hacen de Super Turrican un juego imprescindible.**

# ¡Menudo Pollo!

**Alfred, el único pollo del mundo que puede presumir de un enorme pico biónico, se adentra en la Super Nintendo para compartir con todos nosotros sus divertidas aventuras plataformeras.**





## ALFRED CHICKEN

Alarma!, ¡alarma! ¡Santo cielo! ¡Que alguien haga algo pronto, por favor! ¡Deprisa, llamad a la CIA, a Scotland Yard o a la Guardia Civil si queréis, pero haced algo rápido, porque el mundo sí que se encuentra ahora mismo en una situación delicadísima!

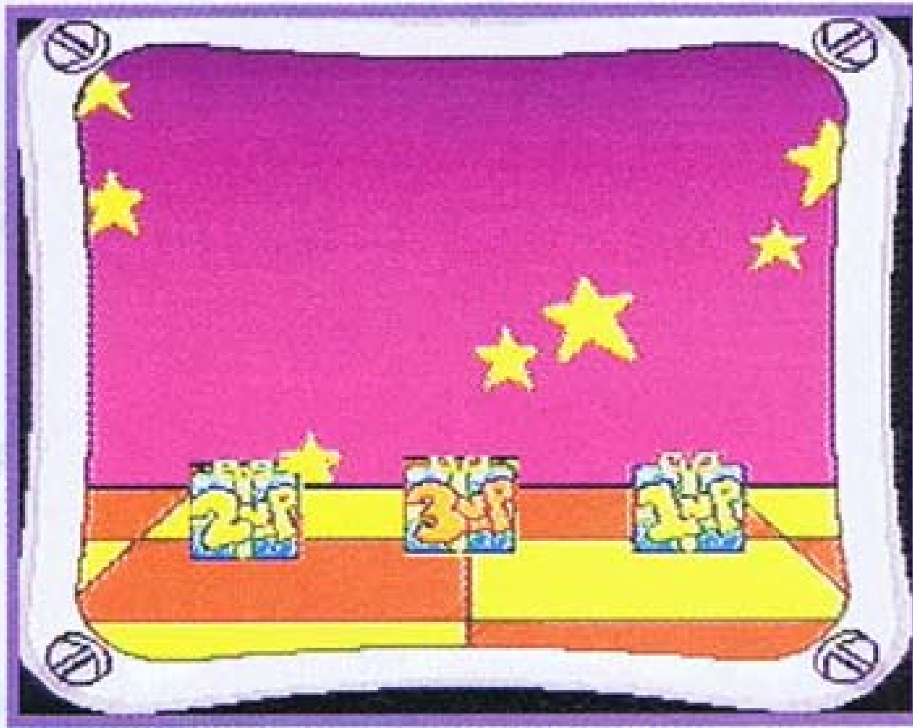
¿Pero qué me decís? ¿Que desconocéis el motivo que ha causado tanta histeria y provocado el desconsuelo de todos los miembros de esta redacción? Pues veréis, se trata de que hemos recibido un fax en el que se nos comunica que los malvados pollos Meka han capturado y ocultado en lugares altamente secretos a todos los huevos Billy, para que pasen a formar parte de la poderosa armada Meka. Si esto se llegara a consumar, el mundo se quedaría sin dos de los elementos que representan el elevado grado de desarrollo y evolución que la humanidad ha alcanzado a las puertas del siglo XXI: la tortilla y el huevo frito con patatas. Que no es poco.

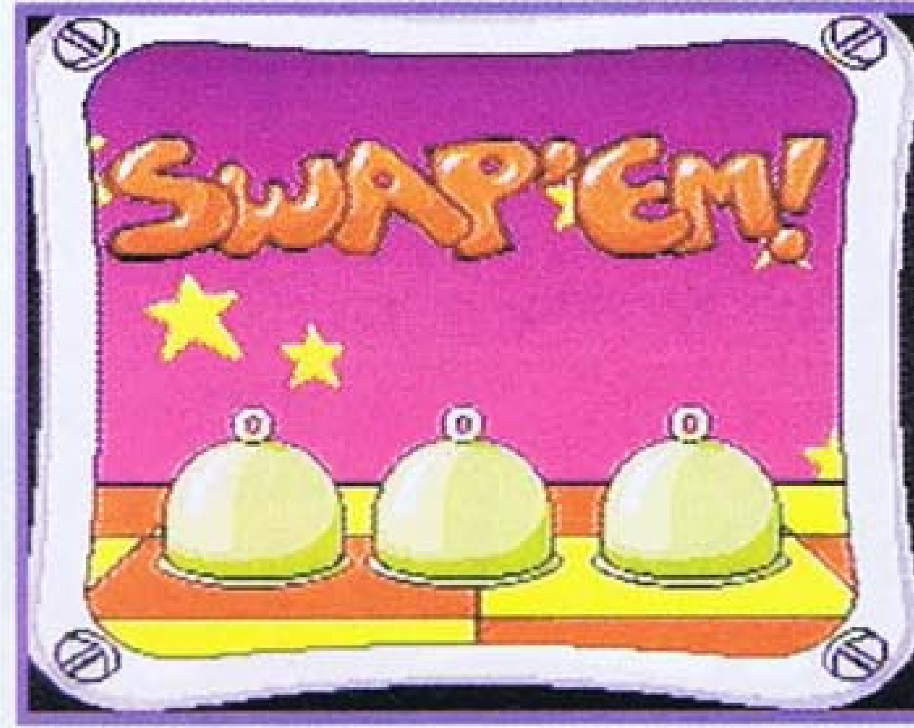
### Un pollo con pico biónico

La compañía Mindscape, consciente de la gravedad del tema, ha encargado el rescate al pollo Alfred, único poseedor de un pico biónico que le permite deshacerse de sus enemigos con extremada facilidad.

La delicada tarea que nuestro amigo tiene entre manos le obligará a viajar a través de 21 niveles, en los que deberá hacer uso de su habilidad para escapar de las minas magnéticas (se activan y desactivan al picotear los bloques abierto/cerrado), los muros de la muerte (si atrapan a Alfred le aplastarán), y los

## ¿Dónde están las vidas?






*Alfred es original hasta para las fases de bonus. Quédate con la cazuela, se llama ésta. Por eso presenta en pantalla tres recipientes orondos que no deberás perder de vista si quieres hacerte con hasta tres vidillas del ala. Es como lo de los trileros, sólo que con vidas. Y de consolación, pues 1. Que ya está bien.*








***Señalamos con círculos los obstáculos más importantes de este paso. Quédate con ellos.***

Terrasawus (peligrosos dientes de sierra). Además, deberá soltar los pequeños globos que se encuentre en su camino, pues actuarán como puntos de reinicio del juego en caso de perder una vida.

### *Buenas plataformas con gráficos normalitos*

Los consoleros que se sientan amantes de las plataformas pueden encontrar en «Alfred Chicken» un buen motivo para pasarse largos ratos pegados a la Super Nintendo. Sin embargo, el hecho de que sólo pueda participar un jugador y aquello de que los gráficos se hayan puesto al servicio de la jugabilidad (no son excesivamente vistosos, pero qué vamos a pedirle a un juego de plataformas), son dos aspectos importantes que restan al cartucho cierta dosis de atracción. En todo caso, originalidad no le falta. Ni al pollo, ni a su animación, ni a sus decorados. ■





***Al final de cada una de las fases, Alfred deberá soltar un globo que le transportará al siguiente nivel.***

ALFRED CHICKEN
START
OPTIONS

**MINDSCAPE**
**PLATAFORMAS**
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 1
Continuaciones: 0, 1, 2 ó 3
Nº de Fases: 21

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| DIVERSIÓN | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |

Un buen juego de plataformas para amantes del género, que viene de la mano de un personaje muy especial: Alfred, el pollo.

# LOS TOP 10

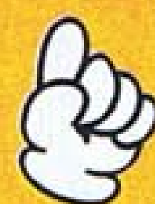
NOVEDADES

Los nombres propios de este mes son, por merecimiento, Clayfighter -una pasada en lucha a base de humor-, y NBA Jam -lo más espectacular que jamás ha dado el basket-. Ambos copan el subidón Super Nintendo de las vísperas de marzo. Por lo que se refiere a Game Boy y NES, estamos esperando la llega del tercer Mario portátil. De los 8 bits, poco, poco.




## S.N.E.S.




1 Street Fighter II Turbo 

2 Clayfighter 

3 Super Mario All Star 

4 NBA Jam 



5 Young Merlin 

6 StarWing 

7 Aladdin 

8 Super Empire Strikes Back 

9 Turtles Tournament 

10 Flashback

Como en toda lista que se precie, y ésta lo hace, hay subidas, bajadas y entradas. Sube Young Merlin, baja Aladdin y entran muy fuertes Clayfighter y NBA Jam.

## N.E.S.



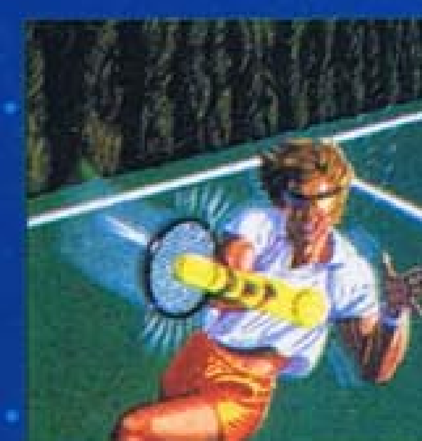
| | |
|---|---|
| 1 | Super Mario 3 |
| 2 | Tiny Toon |
| 3 | Maniac Mansion |
| 4 | Battletoads |
| 5 | Asterix |
| 6 | Ultimate Stunman |
| 7 | Indy Heat |
| 8 | Prince Of Persia |
| 9 | Dracula |
| 10 | Panic Restaurant |



## GAME BOY

| | |
|---|---|
| 1 | Zelda: Link´s Awakening |
| 2 | Mystic Quest |
| 3 | Super Mario Land 2 |
| 4 | Turtles III |
| 5 | Tiny Toon 2 |
| 6 | Top Rank Tennis |
| 7 | Darkwing duck |
| 8 | Road Rash |
| 9 | Looney Tunes |
| 10 | The Humans |



Lo decíamos el mes pasado y nadie nos quería hacer caso. Tiny Toon era uno de los candidatos a estar arriba y, un tiempecito después, ya está en lo más alto. El segundo.

En un par de meses, lkos Marios serán amos y señores de la lista de Game Boy. El segundo del fontanero ya está en el dos, el tercero está por llegar.

SE MANTIENE · SUBE · BAJA

CONSULTORIO

**Aquí estamos de nuevo. Fiables, sinceros y sabios, como siempre. Y no es que nosotros no tengamos dudas, es que nuestro trabajo consiste en resolver las vuestras. Y eso es algo que hacemos mes a mes. A cada vez más fanáticos de la gran "N". Por eso escribís más, y de forma más inteligente.**

## GRANDES DE LUCHA

Hola, Nintendo consoleros, os envío esta carta para felicitaros por la revista y de paso haceros unas cuantas preguntas.

1- ¿Cuántos megas puede alcanzar un juego de Super?

***Pues 32, de momento.***

2- ¿Cuánto más o menos valdrá un juego de Project Reality?

***Pues se especula con que menos incluso que los de la Super Nintendo.***

3- ¿Me podéis decir algunos de los mejores juegos de lucha que saldrán para la Super?

***Pues empieza la lista con Tuff'e Nuff (Dead Dance para Japón), sigue con Dragonball Z II (en mayo), Fatal Fury 2, y termina con Super Street Fighter II.***

4- ¿Cómo será Mario 4 para SN?

***Lo primero que habría que preguntarse es si será o no será, lo demás son todo especulaciones.***

**Sergio García.Barcelona.**

## ROL, QUE TE QUIERO ROL




Hola amigos. Tengo una Super NES y una Game Boy. Ahí van mis preguntas.

1- ¿Cuál será el siguiente juego de ROL que sacarán para SN?

***En este momento hay dos cartuchos de ROL que alucinan a las masas. Uno es The Secret of Mana, y el otro Romacing Saga 2. Ambos son de Square Soft y están pegando muy fuerte en el país del sol naciente.***

2- ¿Sacarán World Heroes 2 para la Super?, ¿cuándo?

***Está en proyecto. Probablemente caiga en manos de Sunsoft, como el uno. De las fechas, no sabe no contesta.***

3- Ordéname de mejor a peor los siguientes juegos de Super: Battletoads, Batman R., Ranma 1/2, GP1, Cool Spot?

***Todo un esfuerzo de decisión. Puede ser así: Ranma 1/2, Battletoads, Cool Spot, Batman Returns, Gp-1. Pero sobre gustos...***

**Heiko Pfeiffer. Mallorca.**

## SE DEJÓ LIAR POR GOKU

Hola, coleguillas, cómo estáis. Soy un maníaco consolero que tiene una Super Nintendo.

1- ¿Qué Dragonball merece la pena comprarse, el 1, 2 ó 3?

***Dragonball 1 no ha salido en España. Va de mucho rol y está todo en chino. Imposible de entender. El dos es muy bueno, ha batido todos los records de venta y lo que te rondaré. Y el tres, en mayo lo tienes a la venta. Es todavía mejor, pero, ¡pasa de importadores, que os estáis gastando una pasta en juegos japoneses! Espera un poco y gástate la mitad en la versión PAL. Un consejo para todos.***

3- ¿Qué juego merece la pena comprarse: Dragonball 2 ó 3, o Young Merlin?

***Ya estamos con las comparaciones. Bueno. Los dos son geniales, pero nos decantamos antes por la aventura del mago merlín que por la lucha de Goku y su banda.***

4- ¿Cuántos megas tendrán los juegos en FX?

***Pues parece que van a llegar a los 32 megas de potencia, pero ya veremos.***

**A. Ruiz Albares. Madrid.**



## OTRO QUE SE PREOCUPA POR EL FUTURO DE LA NES

Hola colegas de Nintendo Acción, tengo unas dudas sobre NES.

1- ¿Saldrá The Legend of Zelda III?

***Antes saldrá el segundo Zelda en Super Nintendo, así que imagínate.***

2- ¿Y La Historia Interminable?

***¿Cómo va a salir un juego que en EEUU lleva más de cuatro años a la venta? ¡Es poco menos que imposible!***

3- ¿Qué pasará con la NES?

***Pues que está a punto de salir en Estados Unidos un nuevo modelo de 8 bits, que Nintendo ha prometido volcarse en ella y que, por lo que nos da en la nariz, sólo saldrán para esta consola los títulos más representativos.***

4- ¿Saldrá Super Mario 4?, ¿cómo será?, ¿de qué tratara?

***En esta revista nunca damos nada por perdido, pero es muy difícil que puedas encontrarlo de aquí a unos años. Del resto, nada de nada.***

5- ¿Porqué en vuestra revista habláis tan poco de NES?

***Primero, te equivocas. Con la consola NES estamos haciendo un esfuerzo especial: comentando todos los juegos que salen, publicando guías de trucos. Y segundo, no está en nuestras manos lanzar más o menos títulos para esta consola. Sólo apoyarlos. Y a fe que nos encanta hacerlo. ¿Te ha quedado claro, chaval?***

**J.F. Sánchez. Murcia.**

## SOLO NO PUEDO, CON AMIGOS SÍ

Qué tal maníaticos y viciosos de las consolas! Es broma, sois buena gente. Veréis, me tocó una Super este verano y quería haceros unas preguntillas sobre juegos de plataformas y deportivos con dos jugadores simultáneos.

1- ¿Va a salir y cuándo Fifa Soccer para la Super?

***Sí, saldrá, en Junio, de la mano de Electronic Arts y con Super Multitap, para que juegues con muchos amigos. Esta respuesta que sirva para todos.***

2- ¿Qué juego de fútbol, que no sea el Sensible, es el mejor?

***Apunta estos nombres: Striker, que es de Elite y se vende en España hace un tiempo; y Virtual Soccer, una pasada de perspectivas, programada por Hudson y "previewada" en este número.***

3- ¿Qué juego de Super Nintendo para dos jugadores tiene buenos gráficos, mejor sonido y mucho humor?

***Tenemos dos en el punto de mira: Clayfighter (lee el comentario y sabrás porqué); y Rock'n Roll Racing, el juego de autos más divertido y cantarín del momento.***

**Tino. Almería.**





## DE FABRICACIÓN PROPIA



Hola coleguis. No tengo muchas dudas, pero ahí van las que me asaltan.

1- He leído que a los cartuchos de Super Nintendo no se les bajaba el precio porque eran importados de Japón. ¿Es posible que tarde o temprano los fabriquen en España?

***Efectivamente es así. Los cartuchos de la Super se fabrican en Japón y, por tanto, hay que hacer frente a los costes de importación, transporte y diferencia entre Yens y pesetas. Lo de que se fabriquen en España es más que difícil. Quizá, con el tiempo, lleguen a producirse en Alemania, para toda Europa (allí está la central europea de Nintendo), pero con el tiempo.***

2- Me he enterado de la existencia del juego Ranma 1/2. ¿De qué trata?, ¿tiene buen sonido y gráficos? Y lo más importante, ¿es divertido?

***Ranma 1/2 es un divertidísimo juego de lucha, conversión directa de la popular serie de televisión (número 1 en Antena 3), que permite dar caña a dos jugadores simultáneos entre gráficos graciosísimos y sonidos de escándalo (incluidas las digitalizaciones de voz). Por cierto, chaval, que estás a la última!!!***

**F. Conejo Nieto. Valladolid.**



CONSULTORIO

## QUIERE LUCHAR CON SU NES



Cuál de estos juegos me aconsejas para NES: N. World Cup, Tecmo Soccer, Goal, Goal 2, Soccer o Kick Off?

***Quédate con Goal 2 y Super Kick Off.***

2- ¿Cuál de éstos es mejor: Dragonball, Caballeros del Zodíaco o Megaman 3?

***Sin duda, Megaman 3. Es el más movido.***

3- ¿Va salir Ranma 1/2 y Dragonball Z para NES?

***No, absolutamente no. Confórmate con Dragonball, que ya lo venden, para 8 bits.***

4- ¿Hay juegos de lucha como Street Fighter II para NES?

***Los hubo, pero toma de lo próximo que va a llegar porque es interesante. Se llama Mighty Final Fight y es la versión 8 del gran Final Fight.***

5- ¿Cuál es el juego con más megas para NES?

***Vaya con los megas, cómo os gusta la palabrita. Pues el record de megas está en 4 y va para Mario 3.***

**Desconocido. Desconocido.**

## ¡TÚ DA IDEAS!



Hola, queridísimos contesta-cartas. ¿Qué tal estáis? Yo, muy bien, pero con algunas dudas.

1- ¿Saldrá Super Street Fighter II en SN?, ¿y en Project Reality?

***Sí, y como le hemos comentado a un colega tuyo, puede estar en marzo a la venta en Japón. ¿En Project Reality? Pues porqué no, es toda una idea para los chicos de Capcom.***

2- ¿Llevará CD ROM el Project Reality?

***Llevará unos cartuchos a los que llaman de MEGA MEMORIA. Y tendrá una rapidez de acceso increíble, facilidad de producción y un precio reducidísimo. Pronto, más.***

4- Decidme algunas conversiones de Neo Geo para SN.

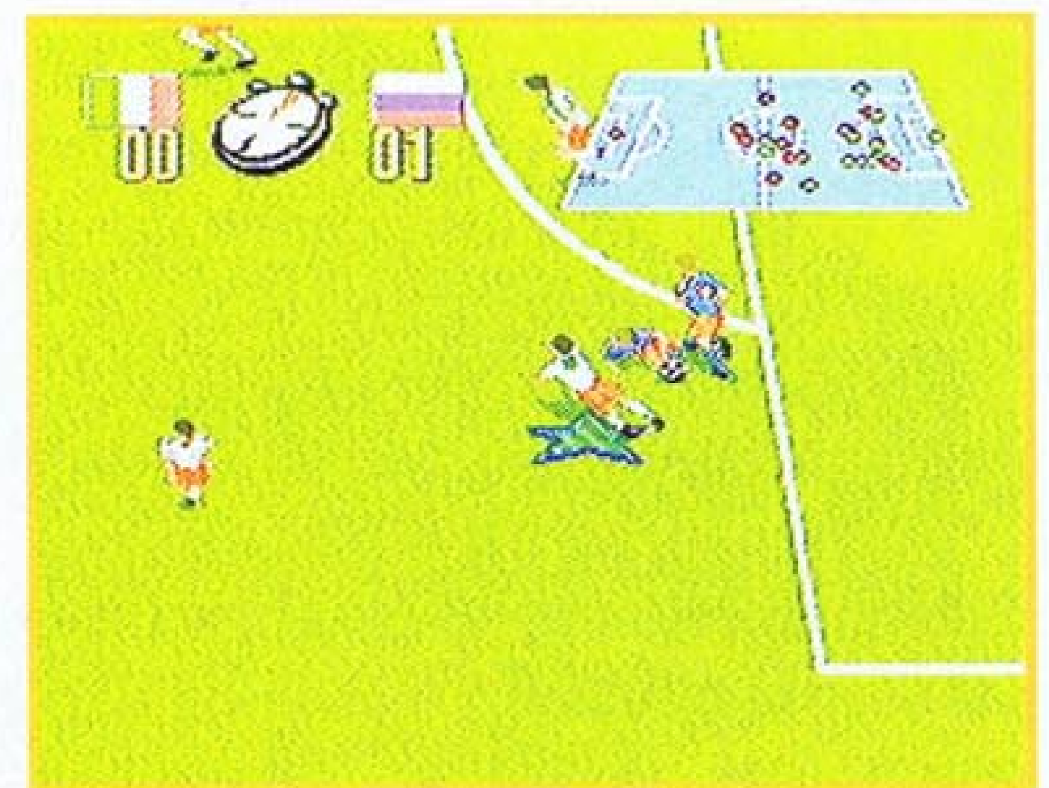
***Apunta, que vienen todas estas: Fatal Fury 2 (Takara), World Heroes (Sunsoft), World Heroes 2, Samurai Showdown.***

5- Y algunos juegos de lucha de 24 o más megas.

***Fatal Fury 2 rondará esta cantidad (20 megas) y Super Street Fighter podrá llegar a alcanzarla. Dragonball Z II tiene "sólo" 16, que no es poco.***

**Fermín Gamba. Desconocido.**

## MÁSDEPORTE, QUE ES SANO



Hola, os escribo para que me solucionéis unas cuantas dudas.

1- ¿Qué juegos buenos de fútbol van a salir para la Super?

***Ya está en la calle Sensible Soccer. Y pronto, Virtual Soccer, Ryan Giggs Champions y FIFA soccer. El primero cuenta con tres perspectivas diferentes de juego. El segundo es uno de los simuladores más realistas que encontrarás (aquí tienes imágenes), y el último es el más esperado de cuantos conocemos.***

2- ¿En FIFA Soccer se podrá usar el Multitap?

***Sí, y no lo decimos más. Podréis jugar 4 jugadores a la vez.***

3- ¿Qué juegos saldrán para 4 jugadores?

***Pues pronto Super Family Tennis y una nueva versión de Super Bomberman.***

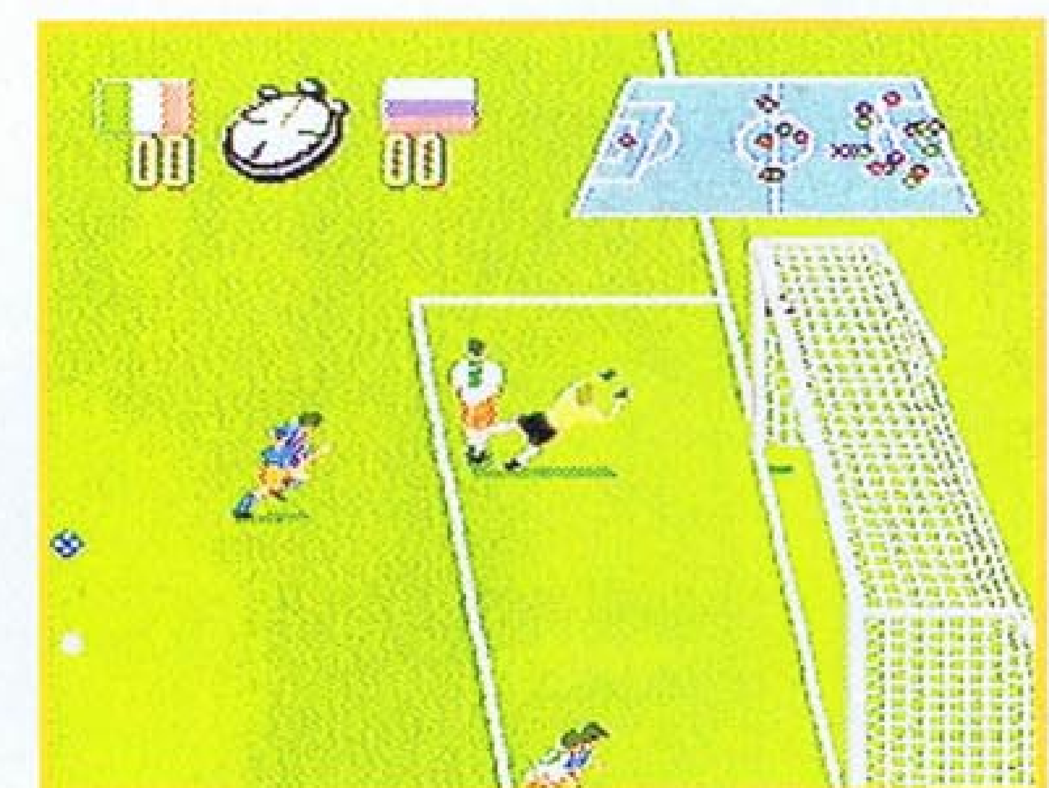
4- ¿Saldrá algún juego de ciclismo?

***Por el momento no, pero espera a que se acerque el Tour de Francia.***

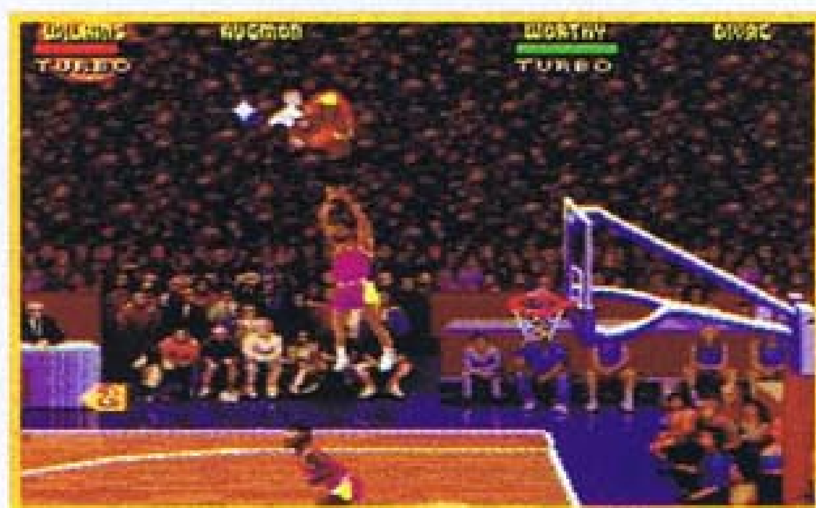
5- Y por último, ¿cuándo saldrá Super Street Fighter II?

***Pues las malas lenguas dicen que en marzo estará a la venta en Japón***

**Desconocido. Desconocido.**



## LO TIENE TODO Y LO PREGUNTA TODO





Hola! Tengo una GB, una NES, una SNES y algunas dudas.

1- ¿Para cuándo EA FIFA de SNES?, ¿qué precio tendrá?,

***Y van. Para junio. El precio, pues hazte a la idea de lo que cuesta un cartucho con 16 megas.***

2- ¿Qué precio tendrá NBA JAM?, ¿es mejor NBA JAM o TECMO NBA? Aunque se haga más lío, ¿no es mejor cinco jugadores?

***Estará por debajo de las 12.000. Para esta revista, NBA JAM es más divertido y espectacular. No siempre es mejor lo de los cinco jugadores, con dos (a 4 jugadores) se pueden echar unos partidos de aupa. Lo que pasa es que no es tan realista, tan simulador, si quieres.***

3- ¿Cuándo se va a acabar la crisis de la NES?

***En cuanto salga otro Mario. Entonces renacerán los 8 bits. Por cierto, atento al Libro de la Selva en NES. Es de lo mejor y además sale seguro a principios de marzo.***

**J. Ramos Martínez. Madrid.**

## ¡S.O.S! ¡NECESITO AYUDA!



Por favor, publicadme esta carta, que ya he escrito mucho.

1- ¿Qué personajes salen en Dragonball Z II además de los 8 primeros que puedes elegir?

***Tres más, pero no conocemos sus cristianos nombres. Uno es enano, otro gigante y verde y la otra (chica para más señas) es pelirroja.***

2- ¿Llegará o no llegará el Tetris+Bomblis para la Super?

***En principio no, al menos en versión PAL.***

3- ¿Qué velocidad alcanza la nueva generación de chip FX?

***Se va hasta los 21 Mhz, mucho más de lo que algunos PC's son capaces de ofrecer.***

4- ¿Es Dirk, el de Dragon's Lair, el protagonista de Space Ace?

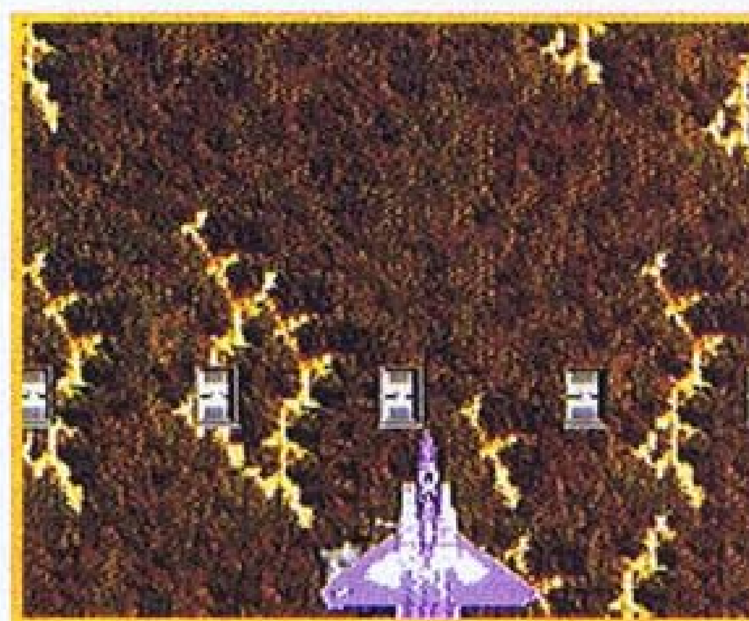
***¡Vaya, cómo lo has adivinado!***

5- ¿Qué juegos de manga y Anime saldrán en Super este 94?

***Legend of Mystical Ninja llegará bajo los dominios de Konami. Y AKIRA, una producción Hand Made Software, está casi terminado. Lo que pasa es que no sabemos cuándo puede estar en la calle.***

**Juan Benítez. ¿¿¿¿Japón????**

## SUPER, SUPER SCOPE





Hola, qué tal. Tengo las tres Nintendo y algunas preguntas que haceros para la S.N.

1- ¿Quién sabe "ande" están los juegos de 16 megas de Electronic Arts: Jungle Strike, Baseball 2020 y FIFASoccer?

***Pues hemos llamado a "Lebatón" y nos ha dicho que el único que de momento está en camino es el de fútbol (para junio), pero que los otros tienen difícil arreglo.***

2- ¿Flashback de SN es tan bueno como el de su 1ª versión?

***Aún mejor, chaval, aún mejor. Chapeau por Sony.***

4- ¿Qué nuevos lanzamientos se esperan para el Super Scope?

***Tres, ni más ni menos tres, y bien gordos. Uno, Metal Combat (sección noticias). Dos, T-2 Arcade. Y tres, Super Battleclash 2.***

5- ¿Y para el chip FX?

***Citadel (que en Europa se llamará Vortex); StarWing 2;y Powerslide (vía Elite y muy a largo plazo).***

6- ¿Cuándo llegarán Rock'n Roll Racing, Robocop Vs Terminator y Super Strike Eagle?

***Cuando leas estas líneas, Rock'n Roll Racing estará en la calle. Los demás aún tardarán un tiempo en salir, si es que finalmente llegan a hacerlo.***

**J.C. Márquez. Badajoz.**

## MÁS TURBO

Hola, Super jugones de Nintendo Acción. Tengo una Super Nintendo y unas dudas dudosas.

1- Dime cuál es de estos juegos prefieres: AoF o Jurassic Park.

***En general preferimos la aventura, o sea que nos quedamos con Jurassic.***

2- ¿Sabéis si el juego Ranma 1/2 parte 3 saldrá en versión PAL?

***Suponemos que sí, pero para el año que viene. De momento, confórmate con la versión que hay a la venta. Es explosiva.***

3- ¿Secret of Mana y Young Merlin están traducidos al español?

***Es una pena, pero no, hay que saber "inglish".***

Raul Medina. Las Palmas.






# ZONA ZERO

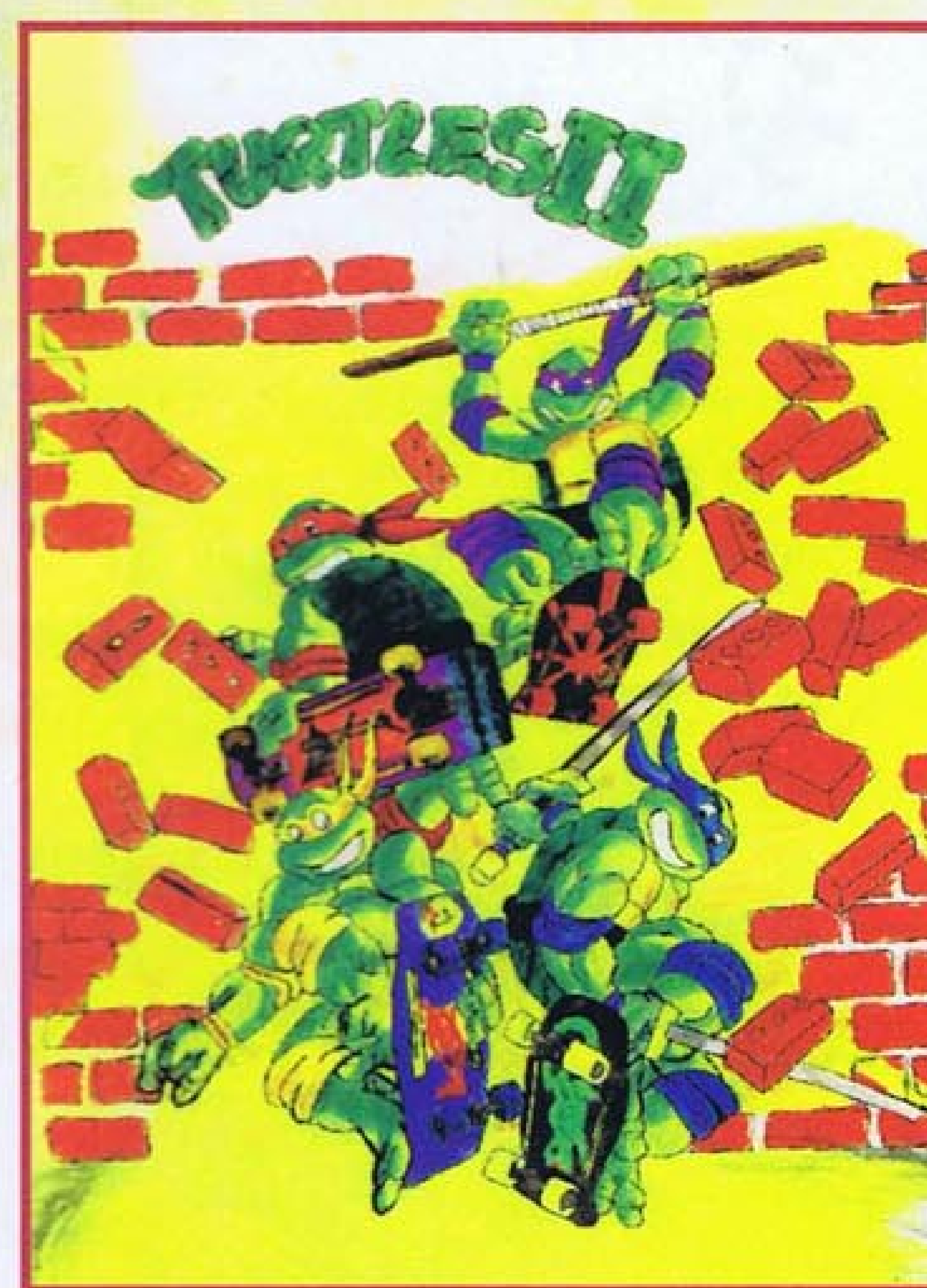
Sandra Fernández Gómez (SEVILLA)







M. Carmen Marcen Aznar (ZARAGOZA)




Oscar Cabello Herrero (LA RIOJA)




Dolores Gordillo Sánchez (SEVILLA)




Rubén Lotina García (LÉRIDA)




Luis Antonio Tejero Cerdá (ZARAGOZA)




Adrián Tardio Pérez (MADRID)

**Mikel Merino (VITORIA)**

**Alfonso Porras Muñoz (MADRID)**

**Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.**

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:

HOBBY PRESS S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.

**"Enjoy Rol" (BARCELONA)**

**Luis M. Calvo Sáez y Alejandro García Rodríguez (GRANADA)**

**Jesus Rodriguez Lozano (SEVILLA)**

**Jose Carlos Cimorra Velilla (ZARAGOZA)**

**Roberto Vega Labanda (ZAMORA)**

# ZONA ZERO

# A VECES LLEGAN CARTAS...

## DE PEQUES

Por Favor, soy muy pequeño, publicar mi dibujo y mandarme Los Llaveros, que a me mamá le gustan mucho

UN LECTOR PEQUEÑO (CÓRDOBA)

## REDUNDANTES

todo y contestadme, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please, please...

please. Como veréis mi inglés es perfecto. Ji, ji...

FERMIN GAMBOA MARTINEZ (PAMPLONA)

## MACABRAS

Os escribo por que estos son mis ultimos segundos de vida, un hombre ha abierto la puerta, tiene un cuchillo en la mano y, ¡haaaa!

IAGO COSTAS MONTERIO (PONTEVEDRA)

## SIN PALABRAS

NES.

T.S.NES.

HUGO MENÉNDEZ (GIJÓN, ASTURIAS)

## ALAGADORAS

¿Por qué se empeñan otras revistas en tener vuestra calidad si solo tocan el suelo de vuestros pies?

ALFONSO MÉNDEZ COTILLA (BADAJOZ)

## MUY MERENGUES

Firma: José M.ª Blanco

¡Hala Madrid! ¡Hala Nintendo!

¡Gool!

Sonic y Mario Bros

JOSE MARIA BLANCO RODRIGUEZ (BILBAO)

## QUE DEJAN HUELLA

Quiero me despido de todos vosotros con un besazo ¡¡¡a las di... y un fuerte abrazo a los chicos y si ahí alguno soy que le d...

Diego Gonzalez

P.D.: Tengo novia pero por si acaso me deja (hay que asegurar)

DIEGO GONZALEZ RODRIGUEZ (VALLADOLID)

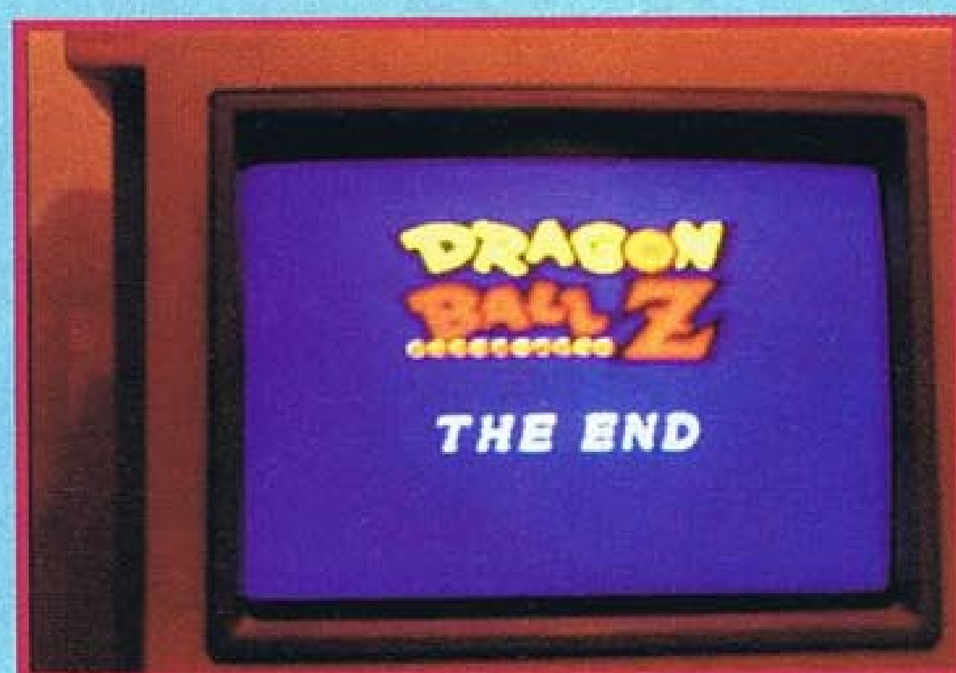
## SABIAS

P.D. AQUI ENTRE NOSOTROS, SI MI NOVIO NO SE DIERA CUENTA LE CAMBIARIA MI MEGADRIVE CON MI CD POR SU SUPER NINTENDO CON EL MARIO KART.

M. DOLORES RODRIGUEZ CASTRO (BARCELONA)

# RECORDMANÍA

**Por si habíais pensando en dar el salto a la fama, por si vuestros compañeros de clase no os creían, por si la vida se pone demasiado difícil, por si os gusta fardar de jugones, por si suponíais que la revista se hacía sin vosotros, porque queremos daros un homenaje, enviad vuestro record y una simple foto. Aquí estaréis.**




***DRAGONBALL Z (SN)***

Michael Alonso Rodera, de Madrid es íntimo de Goku. Después de batir a sus más duros rivales, no se podía esperar otra cosa.




***SF II TURBO (SN)***

Felipe y Fernando, de Madrid, pueden presumir desde ya de salir en los papeles. No lo dudéis, chicos, os lo habéis ganado.



***THE SECRET OF MANA (SN)***

Cómo son algunos. Aún no está en versión PAL y Jesus Serrano Cuesta, de Zaragoza, ya ha averiguado el secreto del mana.

¡Empezamos! Siéntense en sus butacas, cojan el pad, abran bien estas páginas y dispónganse a sacar lo mejor de cada uno de los ocho personajes que esta guía de Ranma 1/2 explota, interpreta, sugiere, satisface. Sin más dilación, ¡a por ello!




# RANMA 1/2




| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | PUÑETAZO |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | PUÑETAZO |
| BOTON Y (AL AGACHARTE) | PUÑETAZO (FEMENINO: PATADA) |
| BOTON Y (SALTANDO) | SALTO VOLADOR |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | SALTO A NIVEL ALTO |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | PATADA |
| BOTON B (AGACHADO) | PATADA BAJA CON BARRIDO |
| BOTON B (SALTANDO) | POTENTE PATADA VOLADORA |
| BOTON B + ABAJO Y SOLTAR BOTON B | PATADA CON GIRO FEMENINO: CODAZO CON GIRO |
| BOTON B + ABAJO CON SALTO LATERAL | PISOTON |
| BOTONES Y + B (SIMULTANEAMENTE) | GOLPE VOLADOR DEL DRAGON |
| BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA PULSANDO Y LUEGO SOLTANDO B | CHARLOT TIGRE VOLADOR |
| BOTON Y (PULSANDOLO REPETIDAMENTE) | PUÑETAZO CASTAÑA |



*Raro, muy raro este muchacho. En condiciones normales es el **típico héroe japonés**, pero cuando se "moja", adopta la forma de **muchachita japonesa**, por cierto de gran atractivo. Como cualquier niño de su edad, **odia el colegio**; por eso, cuando el director de su escuela le promete que podrá saltarse todos los exámenes si da una **paliza al "matón" de turno**, cree que es el día más maravilloso de su vida. Tan sólo existe un problema: el joven matón no es precisamente un angelito. Pero tampoco es para tanto, porque nuestro héroe es de esos que no se arrepienten y afrontan las consecuencias. De ahí, que a partir de ese momento dedique toda su atención a practicar sus llaves, a la espera de que llegue el milagro.*









# RYOGA

| OPERACION | ACCION |
| --- | --- |
| BOTON Y (CERCA DE UN OPONENTE) | CODAZO SOLITARIO |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | GOLPE MANIRROTO |
| BOTON Y (AGACHADO) | PATADA DE CUCLILLAS |
| BOTON Y (SALTANDO) | PATADA VOLADORA |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | POTENTE GOLPE DE CABEZA |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | PATADA CON GIRO |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO DE PIERNAS |
| BOTON B (AL ESTAR SALTANDO) | POTENTE GOLPE CON SALTO |
| BOTON B + DERECHA | GOLPE DE PARAGUAS |
| BOTON B + ABAJO DURANTE SALTO LATERAL | GOLPE DE PARAGUAS VOLADOR |
| BOTON Y + B (SIMULTANEAMENTE) | GRANADA RUGIDO DEL LEON |
| BOTON B + ABAJO Y SOLTANDO B | APERTURA EXPLOSIVA |
| BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA PULSANDO Y LUEGO SOLTANDO B | LLAVE PAÑUELO |

*Si pensabas que Ranma era un chico conflictivo, se nota que no habías oido hablar de Ryoga. Aunque bueno, tampoco sería justo echarle toda la culpa: dicen que* **está totalmente dominado por su malvado director**. *¿Las consecuencias? Un* **estado de locura transitoria** *y una pérdida de memoria total que le "obliga" a golpear a sus enemigos y amigos por igual. Pero ahí no acaba todo: ha llegado incluso a* **enfrentarse a su querida novia**, *la bella Adeline. ¡Cómo están las cosas !*













# BAMBOU



| OPERACION | ACCION |
| --- | --- |
| TON Y (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE DE RODILLA |
| TON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | PATADA ALTA |
| TON Y (AL ESTAR AGACHADO) | PATADA BAJA |
| TON Y (AL ESTAR SALTANDO) | PATADA VOLADORA |
| TON B (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE LAMPARA |
| TON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | LAMPARA FUGAZ |
| TON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO ESTANDO AGACHADO |
| TON B (AL ESTAR SALTANDO) | PATADA VOLADORA LAMPARA |
| TON B + ABAJO DURANTE SALTO LATERAL | GOLPE DE TACON |
| TON B + Y (SIMULTANEAMENTE) | BLOQUEO DIENTE DE DRAGON |
| TON B + ABAJO Y SOLTANDO B | AGUJERO EXPLOSIVO |
| TON B + IZQUIERDA O DERECHA SOLTANDO EL BOTON B | CARGA SALVAJE |

*Bambou tiene una denodada* **ambición escolar**: *derrotar a Ranma con todas las de la ley. Para ello, sabe perfectamente que* **necesita ser el mejor luchador** *de todo el colegio. ¿Y cómo va a conseguirlo? Tiene dos opciones: Pasarse horas y horas cultivando sus músculos en la sala de un gimnasio, o, por la que optó, una poción mágica que le solucionase todos sus problemas. Y no veáis la desesperación que le entró cuando notó que ni aún así lograba vencer a Ranma.*

*Totalmente abatido, Bambou dedica ahora todos sus* **esfuerzos a estudiar en el mayor de los secretos los viejos proverbios chinos**, *haciendo hincapié en las* **artes letales y los tenebrosos poderes sobrenaturales**... *Ha llegado la hora de su venganza.*

| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE ABDOMINAL |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | PATADA ALTA |
| BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO) | PUÑETAZO FRONTAL AGACHADO |
| BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO) | GOLPE DE RODILLA VOLADOR |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE RIGIDO A LA CABEZA |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | PATADA CON GIRO |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO DE PIERNAS |
| BOTON B (AL ESTAR SALTANDO) | PATADA VOLADORA |
| BOTON B + DERECHA | PATADA CON GIRO EN DOS FASES |
| BOTON Y + B (SIMULTANEAMENTE) | PUÑETAZO DEL DIABLO |






Preciosa y temperamental. Pídele una cita y nunca estarás seguro de cuál será tu estado físico cuando llegues a casa. Además, últimamente anda muy furiosa debido al **intenso coqueteo al que está siendo sometida** por algunos miembros de su colegio. En todo caso, su enfado y peticiones van encaminadas a lograr que el director del cole sea mucho menos flexible. O lo que es lo mismo: que le **permita poner en práctica sus "conocimientos"** (también llamados golpes) con **los niños de la escuela**. Y, cómo no, al director le parece una idea maravillosa.

A partir de ahora, ligar con Adeline tendrá que llevar aparejado hacerse un buen seguro médico. Nunca se sabe cómo acabará la noche.










Como dice un antiguo refrán japonés: "Los niños siempren serán niños y **los padres siempre serán pandas gigantes"**. El pobre -Genma es un nombre de varón ahora metido a oso panda- tiene un grave problema: no consigue dominar al salvaje de su hijo. Y no se le ha ocurrido mejor idea que hablar con el director para poner las cosas claras. El resultado fue el esperado. La visita concluye con una serie de patadas al abdomen por parte del director chiflado. Y un insidioso enfado del Panda más dócil del mundo.

| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE DE PADRE (CARIÑOSO) |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | GOLPE DE PADRE (ENFADADO) |
| BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO) | GOLPE DE PADRE (CON PENA) |
| BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO) | PATADA PANDA |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE INSTRUCTIVO |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | GOLPE INSTRUCTIVO DIRECTO |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO DE PIERNAS PANDA |
| BOTON B (AL ESTAR SALTANDO) | POTENTE GOLPE DE PADRE |
| BOTONES Y + B (SIMULTANEAMENTE) | FURIA DE PADRE (INICIO) |
| BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA Y SOLTANDO EL BOTON B | FURIA DE PADRE (CASTIGO) |
| BOTON Y (PULSADO REPETIDAMENTE) | MUTIGOLPE PANDA |





*Enfrentamiento entre Genma y Pantyhose. El golpe se llama Furia de Padres y ya véis qué resultados ofrece.*



*Ahora les toca el turno a Genma y Ryoga. Una de las pugnas más enconadas. El golpe viene de gara/mano y de múltiple/a gran velocidad.*



*En pantalla, los mismos protagonistas que en la acción anterior. Y el golpe, sin duda uno de los más espectaculares del repertorio del oso.*




| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE ESCATIMADO |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | ATAQUE DE MEDIANOCHE |
| BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO) | HECHIZO VUDU |
| BOTON Y (SALTANDO DE ARRIBA A ABAJO) | ATAQUE ESCATIMADO PRIVADO |
| BOTON Y (SALTANDO HACIA ATRAS) | PATADA VUDU |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | PORRA ESCATIMADA |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | HECHIZO DE MEDIANOCHE |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO ESCATIMADO |
| BOTON B (SALTANDO DE ARRIBA A ABAJO) | PORRA ESCATIMADA |
| BOTON B (SALTANDO HACIA ATRAS) | PATADA VUDU MAESTRA |
| BOTON Y + B (SIMULTANEAMENTE) | GOLPE VUDU CON GIROS |
| BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA PULSANDO Y SOLTANDO B | LLAVE VUDU |



*En esta instantánea, Gosunkugi efectúa ante Adeline el Golpe Vudu con Giros, un movimiento tan espectacular como efectivo.*



*De toda la gente **rara** que acude a la Escuela Superior Furinkan, **Gosunkugi se lleva, sin duda, la palma**. Él solo constituye una auténtica **pandilla·urbana de guerrilleros**, si bien su vestimenta y aspectos físicos dejan bastante que desear.*

*Aún con todo, **no te fíes de este muchacho**. Tiene la **suficiente labia** como para poner al director de su parte, y por si eso no fuera poco, te conviene saber que Gosunkugi ha vendido su alma a los poderes del mal, y a cambio ha conseguido obtener todo lo que desee en la vida terrenal. La verdad es que el trato no es malo del todo...*



*En esta ocasión, Gosunkugi ataca a su rival con un golpe de nombre sorprendente, pero eficaz y de gran contundencia: la Porra Escatimada.*






# FREDERIC

| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | ATAQUE DEL COMERCIANTE |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | ATAQUE "MEJORA COMERCIAL" |
| BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO) | LANZAMIENTO DE PIZZA |
| BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO) | ATAQUE "BIENVENIDA" |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE SUPERIOR |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | GOLPE DIRECTO |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | BARRIDO DEL COMERCIANTE |
| BOTON B (AL ESTAR SALTANDO) | GIRANDO LA TORTILLA |
| BOTON B + DERECHA | CORTE JUGOSO |
| BOTON B + ABAJO Y SOLTANDO B | TEMPERAMENTO DEL COCINERO |
| BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA Y SOLTANDO BOTON B | LANZAMIENTO DE ESPATULA |



Freder es un gran luchador cuando hay comida de por medio. **El lanzamiento de pizzas** es una de sus mayores habilidades, aunque el simple hecho de servir comida es suficiente para que nuestro amigo se sienta feliz. Pero todo lo bueno termina, y termina antes si nuestro director "favorito" tiene algo que ver en el asunto. Su sueño de **abrir una cadena de pizzerias por todas las islas**, se derrumbó al no disponer de capital suficiente. Y todo por el director. Hay que ver...







*Ante un ataque tan demoledor como el Golpe de Huevo de Mathias, no hay rival que pueda resistirse.*





# MATHIAS

Mathias es uno de esos muchachos que **confían más en los videntes que en los psicólogos.** Tras contarle todos sus problemas a uno de estos personajes (que por cierto, se parecía bastante a un director de escuela) le da el consejo de que **aprenda Tae Kwan Do** para pisar a los demás para que no le pisen a él.

| OPERACION | ACCION |
|---|---|
| BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE) | GOLPE DEL CISNE |
| BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE) | YO-YO |
| BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO) | YO-YO |
| BOTON Y (SALTANDO AL LATERAL) | PATADA FORRA |
| BOTON B (CERCA DEL OPONENTE) | BOLA DE HIERRO |
| BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE) | MAZO CON BOLA |
| BOTON B (AL ESTAR AGACHADO) | GARRAS DE GATO |
| BOTON B (AL ESTAR SALTANDO) | ESPADA DEL DRAGON VERDE |
| BOTON B + DERECHA | ESPADA |
| BOTON B + DERECHA O IZQUIERDA Y LUEGO SOLTANDO BOTON B | GOLPE DE HUEVO |
| BOTON B (PULSANDOLO REPETIDAMENTE) | CIEN LINEAS |
| BOTON B + ABAJO AL ESTAR SALTANDO | PUÑO GARRAS DE AGUILA |





*Frederic ejecuta para vosotros un Ataque de Bienvenida ante Pantyhose. En vista del efecto que produce en el rival, se puede afirmar que no existe mejor forma de comenzar un combate.*

# ¿QUÉ MIRAS, CHAVAL?




¿Es que no has visto nunca Hobby Consolas?
¿O es que te has quedado flipado
ante la imagen de Son Goku?
Pues espabílate, corre a tu kiosco y entérate
de todo lo que necesitas saber acerca
del mundo de las consolas.
Y no, no vamos a contarte ahora nada.
Porque, ya sabes, el que algo quiere...

HOBBY PRESS

EN CLAVE NINTENDO

## Actraiser 2

*No esta nada mal la segunda parte de este Actraiser, pero la verdad es que resulta bastante largo y complicado llegar hasta Tanzra, el señor de los demonios. Si quieres hacerlo un poco más fácil -y corto - no tienes más que introducir la sentencia* **"Long long ago." en la pantalla de passwords**. *No cambies ni una sóla letra: utiliza el botón de* **SELECT para escribir con letras minúsculas**, *y que no se te olvide el* **punto final**. *También pertenece a la clave. O. K. Por cierto, dale unas cuantas vueltas...*

SUPER NINTENDO





## Star Trek 25TH. Anniversary

*Marchando una de códigos para "trekkis" marchosos:*

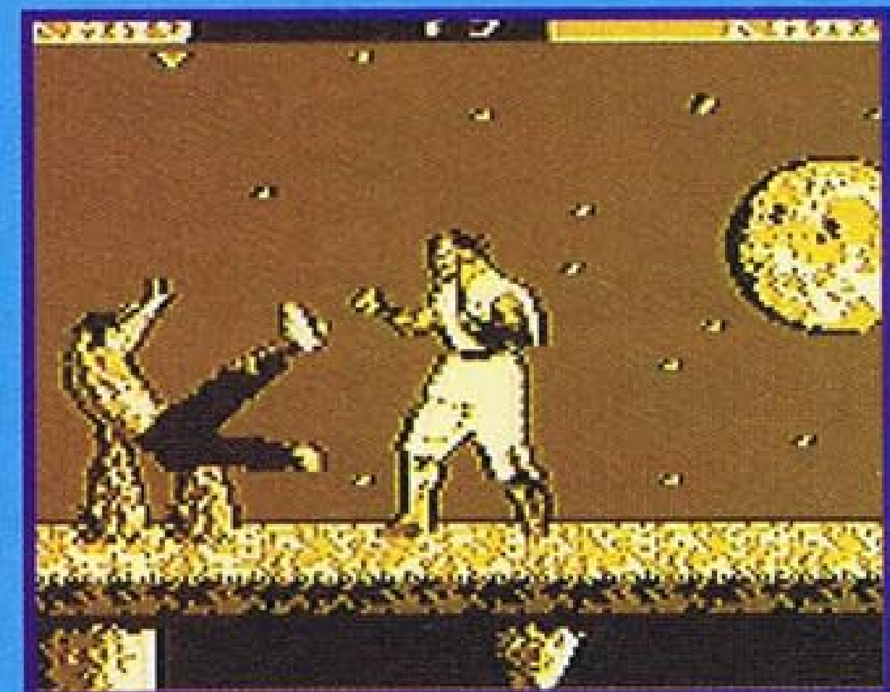
NIVEL 1: 0523.4
NIVEL 2: 4262.0
NIVEL 3: 6841.2
NIVEL 4: 3310.7
NIVEL 5: 7057.3
NIVEL 6: 6046.2

GAME BOY

## Mortal Kombat

*Si lo que quieres es que a partir de ahora las partiditas a Mortal Kombat sean* **algo más sencillitas**, *presta atención al siguiente truco, que además es de lo más facilito. Prueba a* **pulsar los botones A y B simultáneamente** *al comenzar la partida. Verás qué cambio.*

GAME BOY



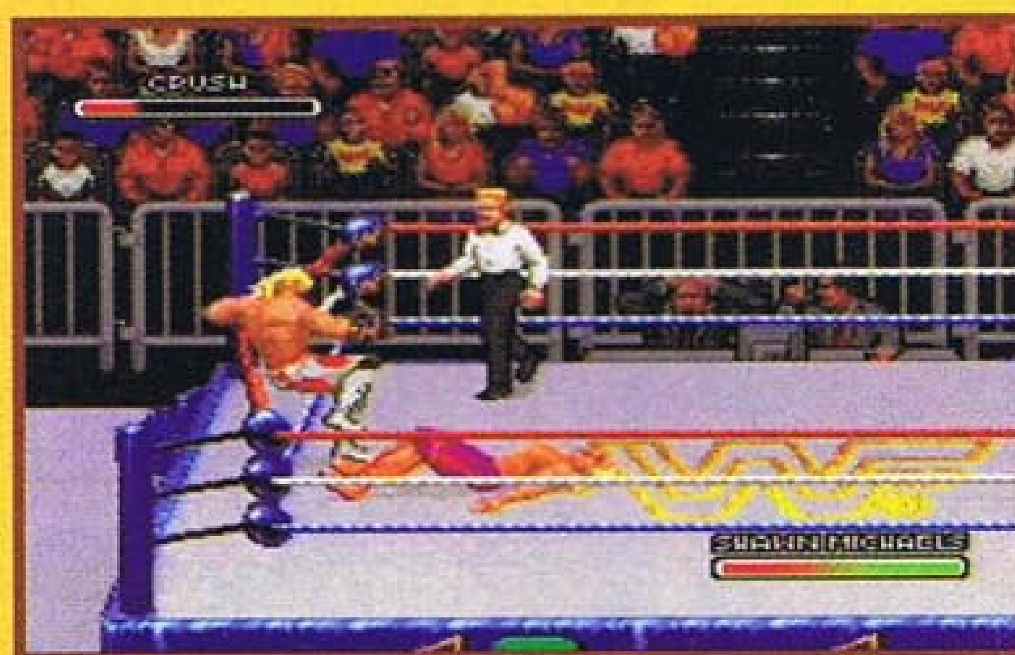


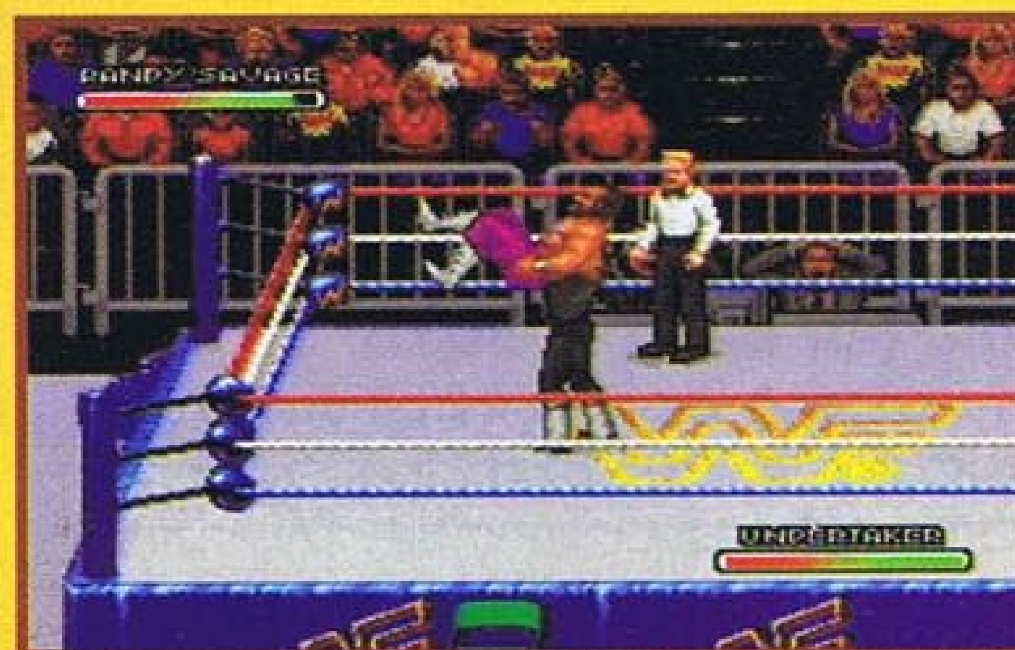
## WWF Royal Rumble

*Después de que aparezca la pantalla de aviso de Acclaim, espera unos segundos, hasta que veas cómo se desvanece. En ese mismo instante presiona las teclas* **B e Y**. *Si la cosa ha ido como debiera, se oirá una elocuente pieza de este cartucho; algo así como un "¡Ugh!", que para los no iniciados en el curioso lenguaje del wrestling viene a significar que la opción* **Super Punch** *-Super puñetazo en castellano- está activada. Gracias a esta maravilla, bastarán* **dos "golpecitos" para derrotar a los más fieros enemigos.**

SUPER NINTENDO



# PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

**950 Ptas**




Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.




# LEGEND of ZELDA

por Max Coyote

**¿Cómo? ¿Así que pensabas que el maravilloso Legend of Zelda-Link's awakening, uno de los mejores cartuchos de la historia de la Gameboy, se iba a escapar de nuestras garras? Ni mucho menos, y para darle más emoción aún a la cosa, hemos decidido darte la solución por entregas. Por eso, si lo tienes abandonado en un cajón sin acabarlo, corre a por él. Y si no lo tienes, ¿a qué esperas para comprarlo? ¡Empezamos!**

Nuestra historia comienza en la **casa de Marin y Tarin**, con Link despertando tras el naufragio en la isla de Koholint. Lo primero que tendrás que hacer es hablar con **Tarin**, de esa forma conseguirás un escudo.



Aquí empiezas a jugar. ¿Ves a Link? Pues está hablando con Tarin (el padre de Marin), quien le hará entrega del escudo mágico de ZELDA.

Gracias a él podremos tomar el **camino hacia el sur** que pasa por la **Biblioteca** (Village Library), sorteando peligros y enemigos.

Seguiremos entonces **hacia abajo**, atravesando algunos ríos, para **después girar a la derecha**. Por el único camino posible llegaremos **a la playa**, y tras deshacernos de una **mina de pinchos usando nuestro escudo**, encontraremos la **vital espada**.

De repente, aparecerá un **búho parlanchín** que te informará de que tú eres el héroe que todos estaban esperando para **despertar al Pez del Viento** (Wind Fish). También te hará saber que, en caso contrario, no podrás abandonar la isla (un viejo truco que nunca falla) y te perdirá que te **dirijas al norte**, en busca del **bosque misterioso** (Mysterious Forest), donde él te esperará.



¡Victoria! En la misma orilla de la playa se encuentra la espada mágica. Haz uso del escudo para mover los erizos y coge el arma.



¡Ya la tienes! La espada te permitirá atacar a los enemigos, con lo que eso de esquivar ya se ha acabado. Úsala con justicia y buena mano.

A partir de este momento, con la espada en tu poder te será más fácil moverte, **arrasando enemigos y maleza y recogiendo regalos a cambio**.

Cambio de aires. Deshaz ahora el camino andado y, en la pantalla que hay jus-

to encima de la de la Biblioteca, **corta la maleza y baja al pozo**: conseguirás



Estás a la salida de la aldea. Rompiendo el arbusto de arriba, podrás tirarte a ese agujero negro que responde al nombre de pozo.

una **parte del corazón**, que ya veremos después para qué nos sirve.
Al llegar al bosque, aparecerá el **búho invitándote a vistar la Tail Cave**, al sur de la isla, cuya **llave está escondida en algún lugar del bosque**. Nada. Tienes que **seguir hacia arriba** hasta encontrarte a un **mapache** (raccoon) que te dirá que tiene un **fino olfato para detectar los polvos**, además de advertirnos de que nos perderemos.
Sin hacerle mucho caso, proseguiremos nuestro camino **hacia el norte** donde encontraremos una **cueva** cuyo acceso te será denegado, y a su izquierda otra pantalla con un **cofre** a la que **tampoco podrás acceder**. Así pues, tomaremos el **camino de la derecha**. Por ahí llegarás a un **claro** en el que una serie de **agujeros rodean un corazón**. Sigue **hacia abajo** y **atravesarás una finca con piscina incluida**. Tras eso, tendrás que **girar a la derecha** y te encontrarás con una **cueva custodiada por dos terribles árboles**: La **choza de la Bruja** (Withch´s hut). Después de una breve entrevista con ella, te informará en verso de algo relacionado con un **hongo venenoso** (Toadstool), del cual parece que se **obtienen unos polvos mágicos**.
Sin llegar a entender nada, no te quedará más remedio que **investigar por los alrededores** para comprender que **no hay salida**, y que debes volver por donde has venido.
De esta guisa hallarás la entrada a **una cueva titulada con un cartel que dice: suelo en mal estado**. Ufanos y valientes, **ignoraremos el aviso** y nos adentraremos en los peligros. Dentro, **conseguiremos abrir un cofre que esconde 50 rupias**, de esas que nunca vienen mal. A la **salida**, junto a unas plantas, hallaremos ¡un hongo!



El pozo desemboca en una especie de gruta que guarda una porción de corazón.Con 4 porciones, ¡ganarás otro contenedor de corazones!

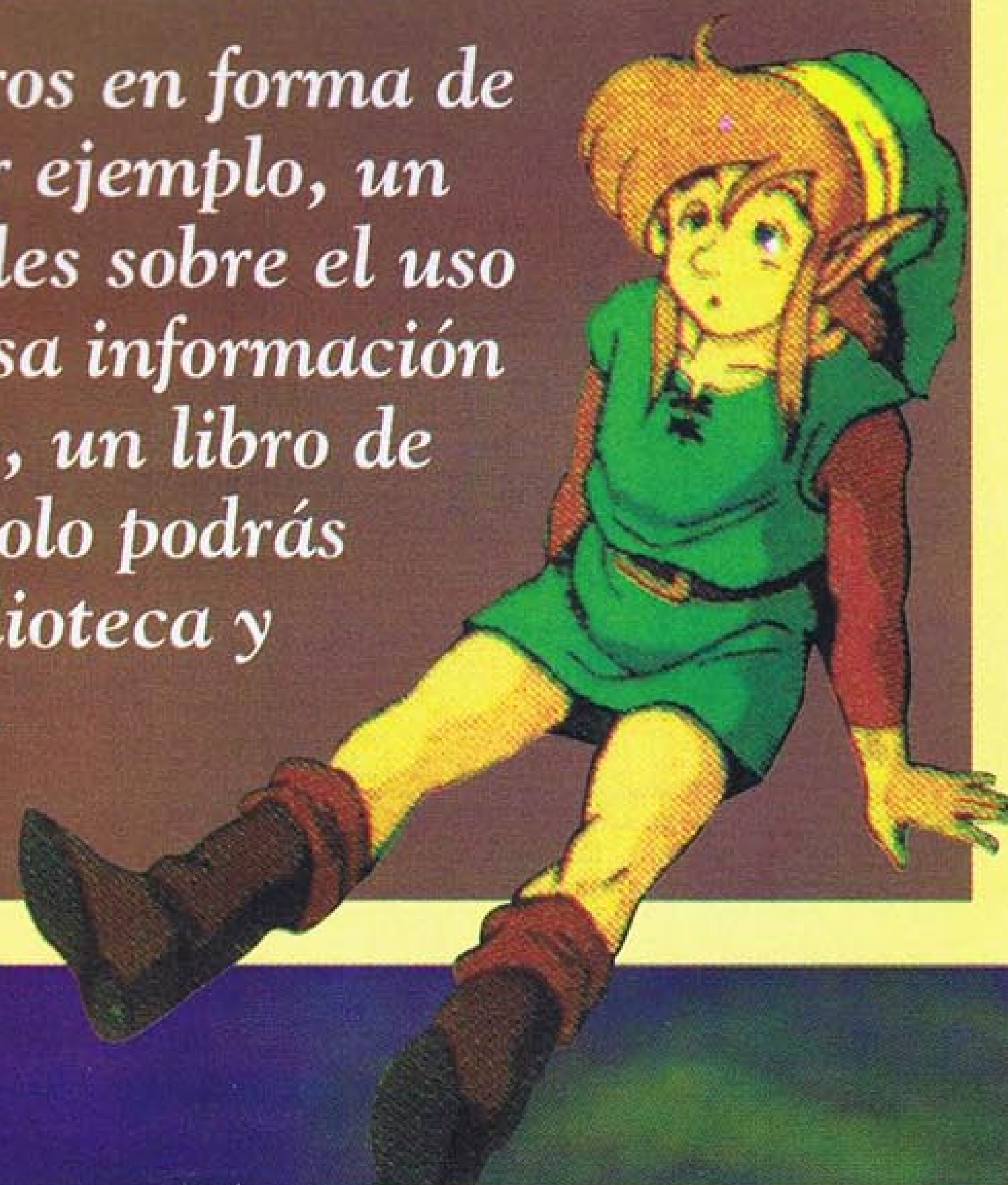


Cada vez que cojas un triforce, el poder de la espada aumentará. El gesto de Link es el característico de haberse hecho con uno.

Es hora de **visitar** a nuestra amiga **la bruja** que, con el hongo, **elaborará unos polvos mágicos** que nos entregará en una bolsita. Con ella en nuestro po-

## La Biblioteca

**En ella se esonden algunos valiosos tesoros en forma de libros que deberás consultar. Como por ejemplo, un Atlas general de la isla, diversos manuales sobre el uso de las armas a tu disposición, una curiosa información acerca de los agujeros negros e, incluso, un libro de Secretos y Misterios de Koholint, que solo podrás leer consiguiendo una lupa. Ve a la biblioteca y culturízate que algo siempre queda.**



der, nos dirigiremos a la **búsqueda del mapache burlón**. Recordando su mensaje, decidimos **usar los polvos con él** y, de repente, se convertirá en un **hombre bigotudo**. ¡Sí, lo has hecho! ¡Has liberado al pobre hombre de su cautiverio! Tras la buena maniobra del día, accederás a la **pantalla de arriba**. ¡Eureka! es la **pantalla del cofre,** y en su interior se encuentra la **llave de la Tail Cave**.
Cuando te dispones a cogerla, vuelve a aparecer el **profesor Búho** que te cuenta que en la cueva debes **buscar un instrumento**. Pero, ¿Qué clase de instrumento?...



## Nivel 1: La Tail Cave (o Cueva de la Cola)

Ni corto ni perezoso, te **encaminas a la cueva**, ayudado por un **cartel indicativo que hay cerca de la biblioteca**. No tiene pérdida, **cruza el umbral** y enfréntate a tu destino.



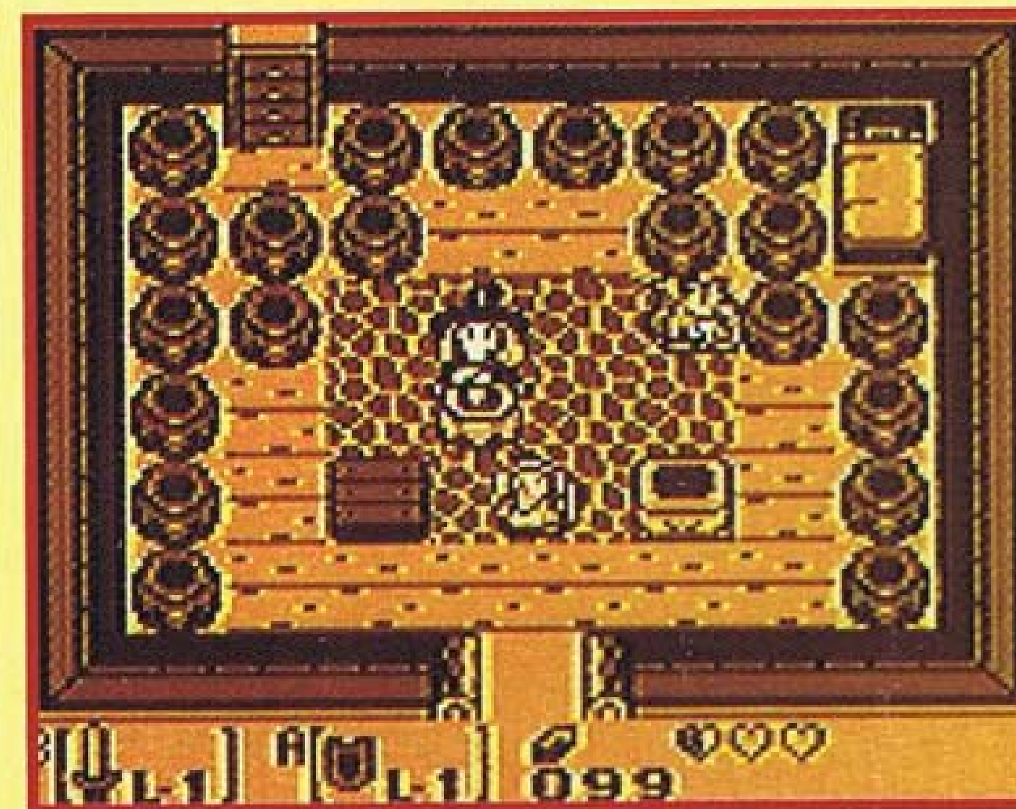
Tras esta gruta se encuentra el campo del champiñón. Para abrir el cofre, Link tendrá que cortar los arbustos y mover las rocas.

Toma entonces la **puerta de la izquierda y encontrarás una llave**. En la siguiente habitación, tras deshacerte de los malos, **abre el cofre y hazte con la brújula**. A partir de ahora te indicará **donde hay cofres ocultos y emitirá un sonido en las habitaciones que escondan una llave**.
**Vuelve al hall y sigue hacia arriba**. En la primera sala, pulsando el botón, **aparecerá un cofre y dentro de él una pequeña llave**. Gira a la derecha y acaba con tus enemigos. Resultado, un **nuevo cofre y dentro: Un mapa de la cueva que podrás visionar pulsando Start**.
Utiliza la **puerta giratoria y pasa a la siguiente habitación** donde, a la derecha, te esperará una puerta cerrada con llave. Ábrela y sigue hacia arriba, allí hay un **cofre oculto que contiene un fragmento** de una **lápida de piedra** (stone slap). **Úsalo en la pared** y leerás un mensaje que viene a decir que **podrás acabar con algunos enemigos pinchudos usando tu escudo**.
Volviendo por donde viniste y caminando **hacia la izquierda**, encontrarás una pantalla con una especie de **gusano**



Link permanece frente al champiñón mágico. Cuando se lo entregue a la bruja, esta cocinará para él una buena bolsa de polvos mágicos.

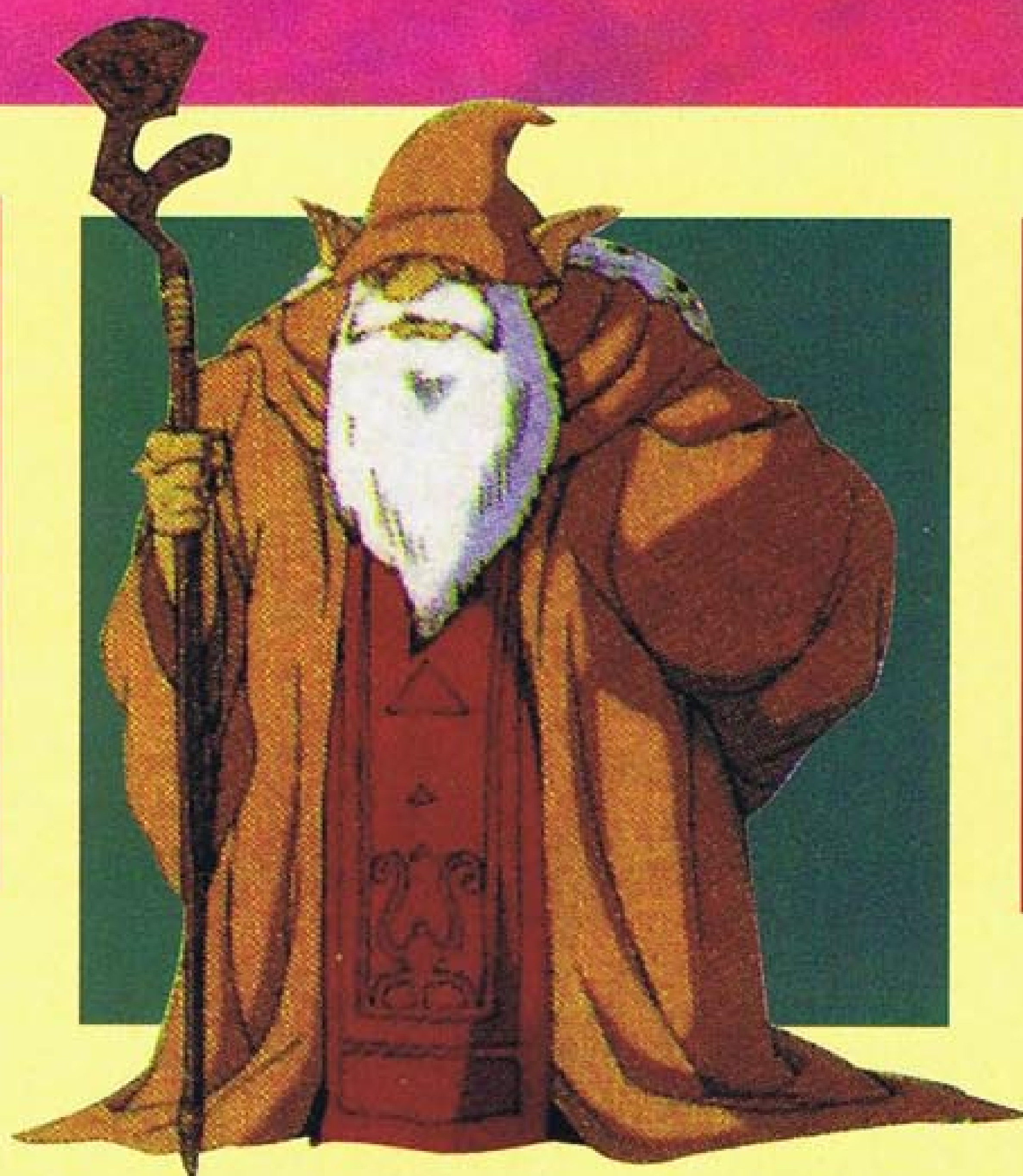
**loco, unos seres punzantes y un cofre**. Cárgate al gusano y **utiliza el escudo para abrir el cofre**. Recoge entonces la llave que hay dentro y prosigue hacia la izquierda. **Mata al enemigo y recoge el regalo**. Por cierto, si llevas contigo alguna bomba, podrás abrir una **habitación secreta con concha mágica**, muy útil de cara al futuro.
Ahora **deberás ir hacia arriba, abriendo la puerta con la llave**. Encontrarás una sala en la que, nada más entrar, se cierra una puerta. Tranquilidad, **podrás abrirla empujando el bloque de piedra** más cercano.
Nada más entrar, lucharás contra unos

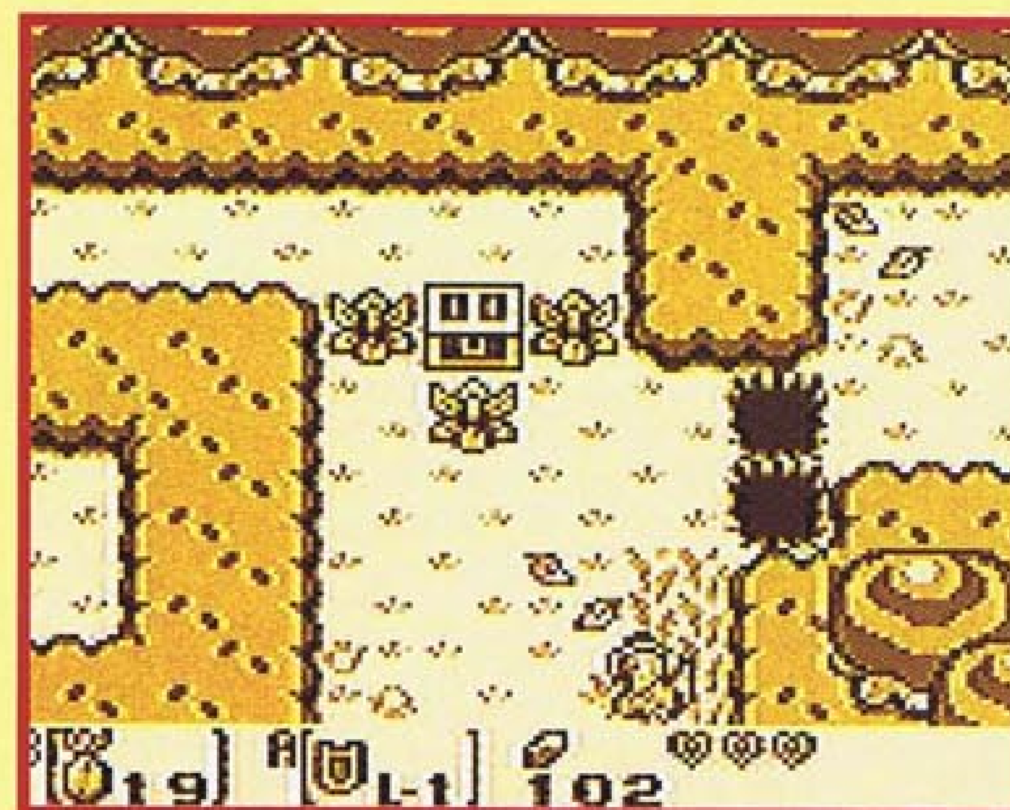


Esta es la bruja que llenará su bolsa de magia cuando le entreguemos el champiñón. Si se te acaban los polvos, vuelve con otro hongo.



El mapache del bosque es un aldeano encantado. Devuélvele su forma original mediante una lluvia de polvos mágicos.





Una vez que haya desencantado al aldeano, podrás abrir el cofre que guarda la llave de la primera mazmorra.

enemigos a los que deberáss eliminar con tu escudo. Aparecerán unas **escaleras que te conducirán al sótano**. Al final del camino verás un objeto vital: la **pluma**, gracias a la que podrás saltar evitando los abismos.
Consulta con tu mapa y ve a las **habitaciones del lado derecho**. Busca una con un **cofre del que te separa un abismo**: dentro está la última llave que debes recolectar. En la habitación contigua hay una **zanja** que nos conducirá a una sala con monstruo incluido. **Deshazte de él y sigue adelante.**
Tras la puerta, nos toparemos con una desagradable sorpresa: Un **gusano gigante al que deberemos machacar**. Manos a la obra, pues en la última habitación nos aguardará nuestro objetivo: el **Violoncelo de la luna llena**, el instrumento del que nos habló el búho. ¿Para qué servirá? ¿Qué nuevos peligros nos acechan? La respuesta, pronto.

## De la compra al trueque

En Koholint Island hay un buen número de tiendas en las que se pueden comprar objetos con diversas utilidades: bombas, palas, corazones... Además, en algunas cabañas podrás intercambiar objetos con sus propietarios. Por ejemplo, si vas a la tienda del juego de las tenazas podrás hacerte con un Yoshi, el inseparable compañero de Mario. Con él, dirígete a la Quadruplet's House donde podrás cambiarlo por un lazo. Este, a su vez, te permitirá conseguir un bote de comida en la Madam MeowMeow's House si charlas con el cachorro. Con el bote de comida, en casa del cocodrilo, la Sale's House O' Bananas, conseguirás un buen racimo de plátanos. ¿Qué para qué quieres tú unos plátanos? Paciencia, que todo se andará.



# EN CLAVE NINTENDO

## Troddlers




*Con estas claves, acabar este estratégico juego será cosa de coser y cantar...*

NIVEL 1: BLDT
NIVEL 2: NSWT
NIVEL 3: PYRMD
NIVEL 4: CLRT
NIVEL 5: SPHNX
NIVEL 6: QRTT
NIVEL 7: CNTRN
NIVEL 8: RDGMS
NIVEL 9: CRSSD
NIVEL 10: SKPRND
NIVEL 11: PCKDP
NIVEL 12: PLLRS
NIVEL 13: BZZZZZ
NIVEL 14: FVRWS
NIVEL 15: TGHTTM
NIVEL 16: SYN
NIVEL 17: TWTRBS
NIVEL 18: DNTMX
NIVEL 19: HLPMT
NIVEL 20: HNNS
NIVEL 21: NPRBLMS
NIVEL 22: TRSRS
NIVEL 23: STRRM
NIVEL 24: PNDDWN
NIVEL 25: TCHN
NIVEL 26: NNN





## Choplifter III

*Para cuando os hagáis con este maravilloso cartucho de helicópteros, que nos pille por sorpresa su dificultad. Aquí tenéis estos suculentos passwords Y yo que vosotros tomaría nota, por si acaso.*

**Para la fase 2: CDGGBVN**
**Para la fase 3: WHTDFFN**
**Para la fase 4: SKNLNTS**




## Turrican








*Aquí tenéis el mejor de los trucos posibles. Estamos hablando de la ansiada, deseada, querida, añorada y... inmunidad. Y con tan sólo pulsar unas cuantos botoncitos. ¿ Qué cuales ? Pues estos:* **A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A**. *En la pantalla de presentación. Vamos, dale caña a los malos.*

# ¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

## ¡Rescata a la Princesa!




Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

## ¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!




Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

## ¡Pon a prueba tu coco!




Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

**2.500 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

## ¡Más portátil que nunca!




Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

**2.000 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

## ¡Una Game Gear en tu muñeca!




Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE.........................................APELLIDOS.........................................

DOMICILIO.........................................LOCALIDAD.................................PROVINCIA.............................

CODIGO POSTAL (imprescindible).........................................TELEFONO.........................................

**Forma de pago:**

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.........................................
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.........................................

Titular de la tarjeta (si es distinto).........................................

**Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72**

Fecha y Firma:

# EN CLAVE NINTENDO

## Flashback

Una de claves:




| FácilL | Normal | Experto |
| --- | --- | --- |
| BSCKT | DLRGS | ZBVDS |
| JWLYX | BGSFM | JNGLQ |
| RSVP | PHRG | HNYTM |
| DXCPT | WNPQVX | KVWF |
| SLMN | MNRYL | DWNGH |
| ZTHRK | SNTHN | STBRM |





## Probotector

*Pero así quién no se va a acabar los juegos. Con treinta vidas extras ya se podrá. Y aún con todo eso habrá a quien le maten a las primeras de cambio. Por lo menos, si prueba este truco se divertirá un poquito más. Se trata de* ***presionar Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, A y Start en la pantalla de título. Con esa combinación y un poquito de maña, nada se te resisitirá.***




## Street Fighter II Turbo

*Ya estamos. Otro truco de Street Fighter II Turbo. Y ya van... Pero tranquilos, que este no es como los demás. Este es un señor tuco, que más de uno agradecería con un buen jamón para el que escribe. ¡Tranqui, que no es necesario!*
*La cosa va de que puedes ver el final bonito jugando en el modo fácil. No está mal la idea, ¿eh? Pues vamos con ella. Lo único que tienes que hacer es* ***desconectar los movimientos especiales (ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B, X, y A cuando aparezca el logo de Capcom)****. Entonces, sitúa la dificultad al nivel 1 y juega hasta que lo acabes, lo que tampoco es demasiado difícil. Al final llegará la recompensa.*
*De nada, chicos.*









# No dejes que el tiempo juegue en tu contra

**_Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti._**

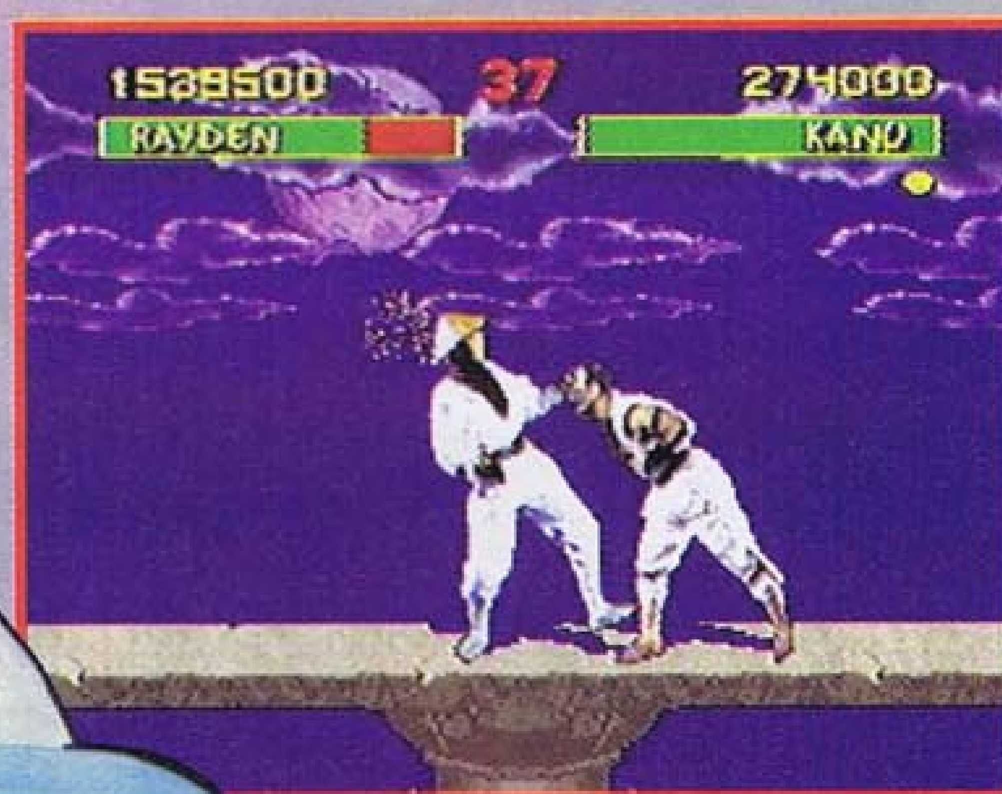



Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo(no necesita sello).

Antes de leer/poner en práctica esta fabulosa guía de golpes sobre Mortal Kombat, tenéis que configurar los botones del pad de la siguiente forma. Patada baja con botón B. Puño bajo con botón A. Puño alto con botón Y. Patada alta con botón X. Sólo entonces podréis disfrutar de MK.

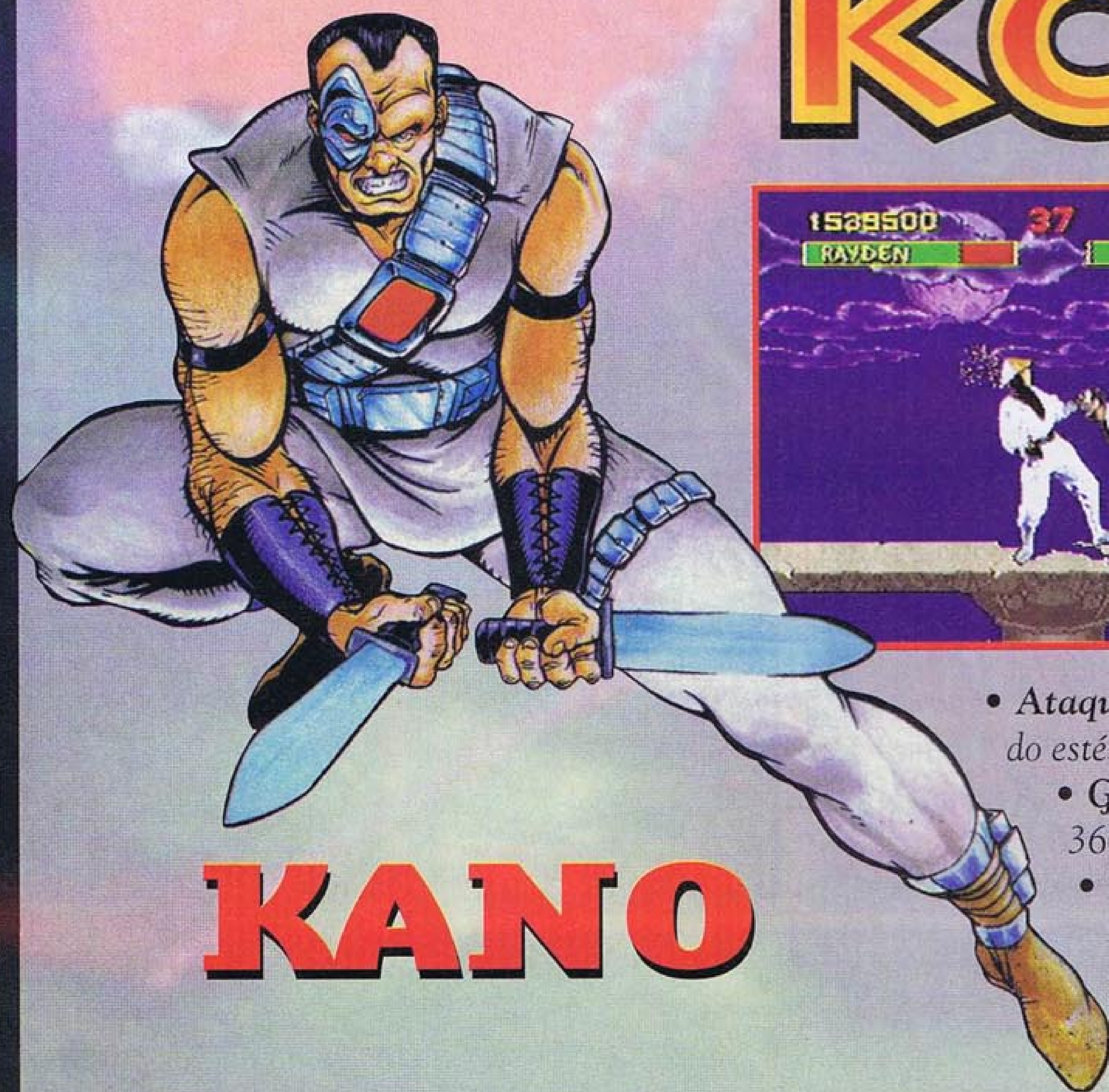
SUPER NINTENDO

# MORTAL KOMBAT



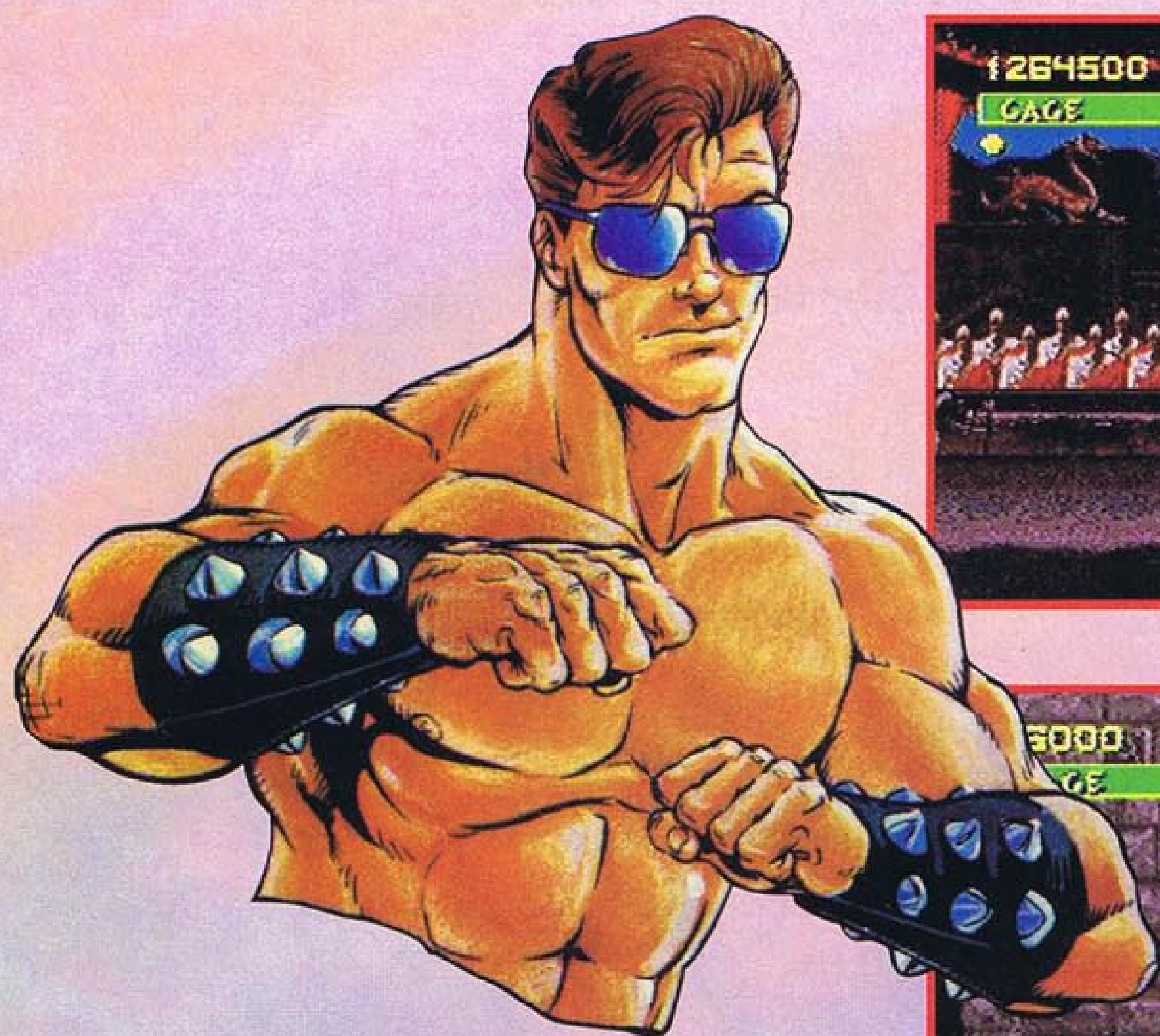


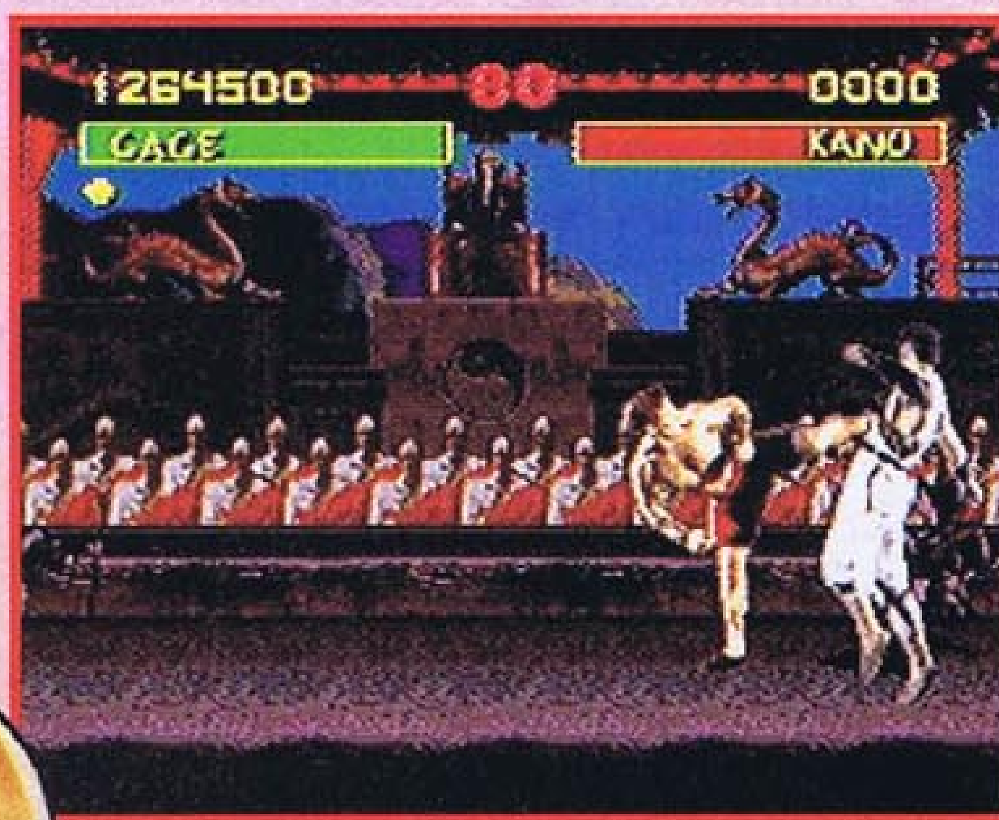




## KANO

- **Ataque de Cabeza**: *Utiliza la placa de metal de su cabeza. Cuando estés cerca de tu enemigo, presiona el* **botón A**.
- **Golpe Rodante**: *Presiona la* **tecla defensiva** *(L ó R) y rota 360º el cursor. Suelta* **los botones y Kano saldrá rodando**.
- **Lanzamiento de Cuchillo**: *L ó R y adelante.*
- **Movimiento Final**: *Se denomina "Ataque al corazón". Pare realizarlo, tan sólo debes presionar* **abajo, diagonal abajo y adelante**, *y por último,* **adelante a la vez que puño bajo (A)**. *Cosa niños, vamos.*






# SCORPION






# JOHNNY CAGE

• **Bola de Fuego Verde**: *Atrás y, posteriormente, adelante y puño (A) bajo. Lanzará un proyectil difícil de esquivar. Muy útil y fácil de hacer.*
• **Patada Sombra**: *Atrás, adelante y patada baja (B). Dos contra uno.*
• **Ataque Deslizante**: *Defensa (L ó R) y puño bajo (A) juntos.*
• **Movimiento Final**: *También denominado "ataque al corazón", se realiza así:* **Adelante tres veces y entonces puño alto, directo a su corazón.**




# LIU KANG



• **Bola de fuego:** *Se realiza pulsando* **dos veces adelante y de forma inmediata, puño alto (botón Y,** *como te advertimos en la entradilla).*
• **Patada Volante:** *Toma buena nota.* **Dos veces hacia adelante y finaliza con patada alta (botón X).**
• **Movimiento Mortal**: **Conocida como patada de 360 grados. Golpea a tu enemigo, salta y haz un giro completo con los cursores del pad.**

• **Ataque Teletransportado**: *Desaparece y vuelve a aparecer inesperadamente.* **Presiona abajo y luego diagonal abajo y atrás**, *para, por último, pulsar* **atrás y puñetazo**.
• **El Golpe del Escorpión**: **Dos veces atrás y puñetazo bajo** *(A). Bastante espectacular y muy rápido.*
• **Movimiento Mortal**: **Defensa** *(botones L ó R) y* **dos veces arriba**. *Sencillo y efectivo.*









# RAYDEN

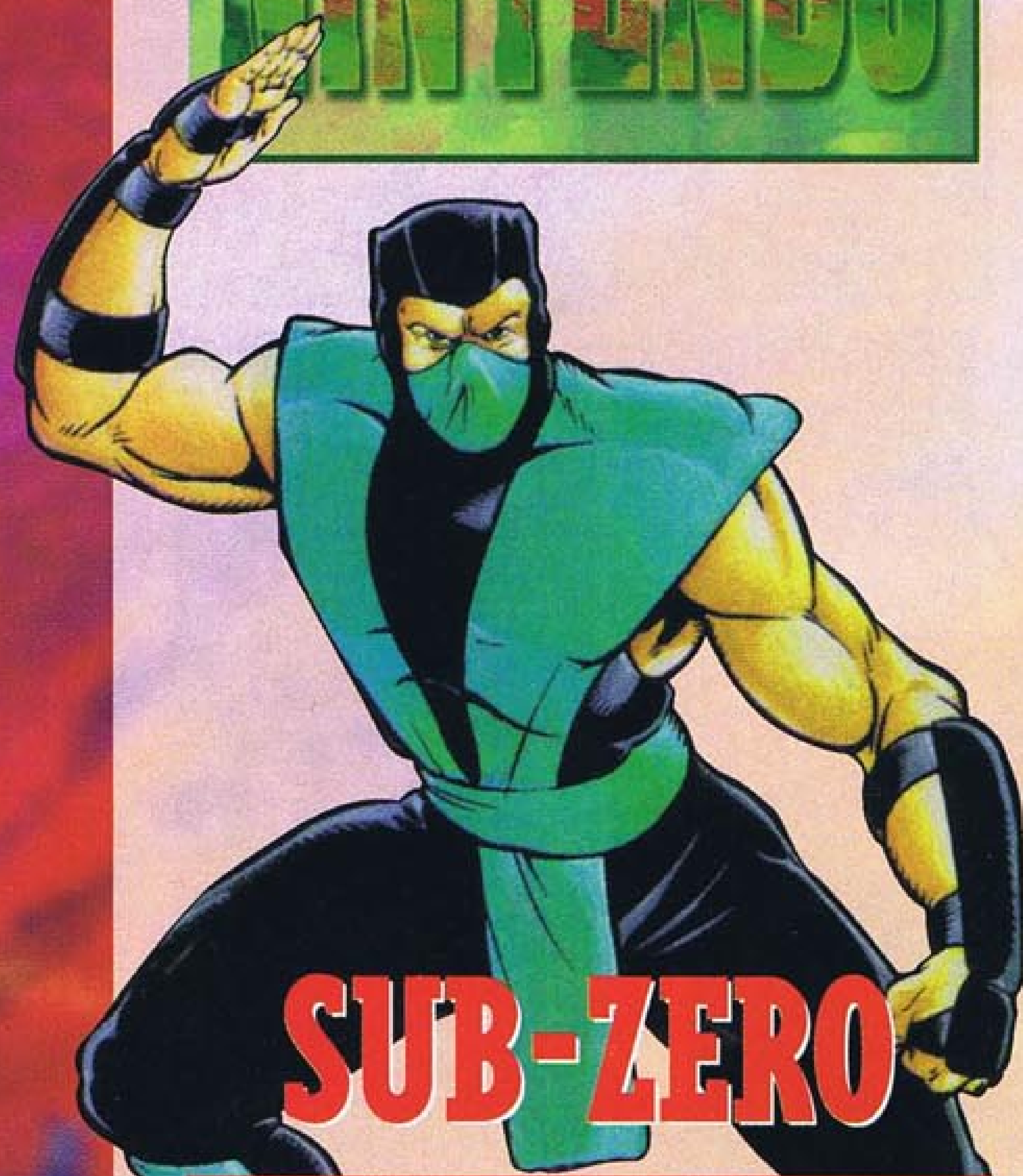
• **Ataque Luminoso**: *Un fogonazo cargado de electricidad brotará de las manos de Rayden si pulsas* **abajo, diagonal abajo más adelante, adelante y puño bajo (botón A)**.

• **Torpedo**: *Rápidamente*, **dos veces atrás y adelante**.

• **Teletransporte**: **Abajo y sin mediar ni un segundo arriba**.

• **Movimiento Final**: *La llamada "Patada de la Luz" se consigue pulsando* **dos veces hacia adelante, otras dos hacía atras y luego atrás más puño alto (A)**.





# SUB-ZERO










• **Hechizo de Hielo**: *Abajo, diagonal abajo y adelante, a la vez que puño bajo (A). Parece complicado pero es exactamente igual que el Hadoken de Ryu.*

• **Patada Deslizante**: *Diagonal atrás más defensa, a la vez que puño bajo (A) y patada baja (B). Es complicado pero muy efectivo una vez que se domina.*

• **Movimiento Final**: *"Super Hechizo de Hielo". Se trata de un golpe que* **primero congela al enemigo** *y después vaya usted a saber lo que le hace. Para probarlo, haz* **adelante, abajo, adelante y puñetazo (A).** *Es un movimiento bastante complicado.*

# SONYA BLADE



• **Puñetazo Volante**: *Cuando tu oponente salte,* **presiona adelante y luego atrás y puño alto (A) simultáneamente**.

• **Onda de Energía**: *Un poderoso anillo de energía aparecerá si presionas* **puño bajo (A) y luego atrás y puño bajo a la vez**.

• **Las Tenazas**: *Pulsa a***bajo, puño bajo (A), patada baja (B) y defensa (L ó R) a la vez**.

• **Movimiento Final**: *Llamado el "Beso de la Muerte". Simplemente* **dos veces adelante, dos atrás, y defensa**.









CENTRO MAIL

MAIL VxC

VENTA POR CORREO

91 380 28 92

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!




## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ALADDIN- 12990 · ALIEN 3- 10990 · BATTLETOADS- 9490 · BATMAN RETURNS- 10590 · BUBSY- 9990 · CLIFFHANGER- 12490

COOL SPOT- 11490 · CORRECAMINOS- 9990 · DRACULA- 8490 · DRAGON BALL Z- 11990 · FLASH BACK- 9890 · GP 1- 10990

JURASSIC PARK- 12990 · LAST ACTION HERO- 11990 · LAWNMOVER MAN- 12490 · MIGHT & MAGIC II- 12990 · MORTAL KOMBAT- 12990 · POP & TWIN BEE- 10590

RANMA 1/2- 12990 · SENSIBLE SOCCER- 9890 · STARWING- 9990 · STREET FIGHTER II TURBO- 12990 · SUNSET RIDERS- 12490 · SUPER BOMBERMAN- 7490

SUPER MARIO ALL STARS- 9990 · SUPER PANG- 11990 · TOTAL CARNAGE- 12490 · TURTLES TOURNAMENT- 12990 · TRODDLER- 10490 · WWF ROYAL RUMBLE- 9990

## OFERTAS

BOB- 5990 · CHESS MASTER- 6990

DRAGON'S LAIR- 6990 · JOHN MADDEN 93- 5990

KRUSTY FUN HOUSE- 6990 · NHLPA HOCKEY 93- 5990

STAR WARS- 8990 · SUPER KICK OFF- 4990

SUPER SWIV- 5990 · TINY TOON- 8990

W LEAGUE BASKET- 6990 · ZELDA- 6990

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY 2 | 11990 |
| AMAZING TENNIS | 12490 |
| ANOTHER WORLD | 10490 |
| AXELAY | 9990 |
| BART'S NIGHTMARE | 9990 |
| CYBERNATOR | 10590 |
| DENNIS | 12490 |
| F-ZERO | 7490 |
| G. FOREMAN BOXING | 10990 |
| GOOF TROOP | 9990 |
| HOME ALONE 2 | 10990 |
| LEMMINGS | 9900 |
| MR NUTZ | 12990 |
| PAPER BOY 2 | 8990 |
| PGA TOUR GOLF | 9590 |
| PILOTWINGS | 7490 |
| PRINCE OF PERSIA | 9990 |
| ROBOCOP III | 9490 |
| STRIKER | 10990 |
| SUPER ADVENT. ISLAND | 9990 |
| SUPER GHOULS'N GHOST | 7490 |
| SUPER JAMES POND | 9990 |
| SUPER MARIO KART | 7490 |
| SUPER MARIO WORLD | 7990 |
| SUPER R-TYPE | 7490 |
| SUPER SOCCER | 7490 |
| SUPER TENNIS | 7490 |
| TEST DRIVE 2 | 11490 |
| ULTRAMAN | 8890 |
| YOSHI'S SAFARI | 7490 |
| ZOMBIES | 12490 |

## PERIFERICOS SUPERNINTENDO

CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · MAVERICK 2B - 3290 · PYTHON 2B - 2990 · TURNO TOUCH - 2990

## GAMEBOY

DESCUENTO 300 Ptas.

ALIEN 3 P.V.P. – 4990 · ASTERIX P.V.P. – 5490 · BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990 · BATTLETOADS II P.V.P. – 5490 · COOL WORLD P.V.P. – 5490 · CHUCK ROCK P.V.P. – 4990 · DARKWING DUCK P.V.P. – 5990

DENNIS P.V.P. – 5990 · DRACULA P.V.P. – 4990 · EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490 · G. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990 · JURASIC PARK P.V.P. – 5990 · KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490 · LOONEY TUNES P.V.P. – 4990

MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990 · MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490 · PANG P.V.P. – 5990 · POPEYE II P.V.P. – 5490 · STAR TREK P.V.P. – 5990 · STAR WAR P.V.P. – 5490 · SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990

TAZMANIA P.V.P. – 5990 · TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 5490 · TINY TOONS II P.V.P. – 5990 · TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990 · TURTLES III P.V.P. – 5990 · XENON 2 P.V.P. – 5490 · ZELDA P.V.P. – 5990

## GAMEBOY

### CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas. *

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Addams Family II | 5990 | Kwirk | 4490 | Principe Valiente | 4990 |
| Bomb Jack | 4990 | Kyrby Dreamsland | 4490 | Road Rash | 5990 |
| Buble Bobble 2 | 5990 | Los Picapiedra | 5990 | Robin Hood | 5490 |
| Dr Mario | 4490 | Mario &Yoshi | 4490 | Super James Pond | 4990 |
| Duck Tales | 5490 | Mickey Mouse | 5990 | Super Mario Land | 4490 |
| Ferrari Grand Prix | 5490 | Muhammed Ali Boxing | 5990 | The Fidgets | 5990 |
| Lemmings | 5490 | NBA 2 | 5400 | Tom and Jerry | 5390 |
| Home Alone 2 | 4990 | Nemesis 2 | 5490 | Turtles | 4490 |
| Hook | 5490 | Parasol Star | 4990 | | |

### OFERTAS GAME BOY

* EXCEPTO OFERTAS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Blue Brother | 2995 | | | Palamedes | 1990 |
| Boulder Dash | 2595 | | | Pimball | 1995 |
| Dynablaster | 1995 | | | Prince Of Boblete | 1995 |
| F1 Racer | 3395 | | | R Type | 1995 |
| Gargoyles | 1995 | | | Rodland | 1495 |
| Jordan us Bird | 1495 | | | Spiderman | 1995 |
| Kick Off | 2995 | Navy Seals | 2990 | Tip Off | 2595 |
| Kun Fu Master | 1995 | NBA | 2995 | Trax | 1995 |

## VIDEO

¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!

AKIRA PVP - 1.995 · FIST OF THE N. STAR PVP - 2.995

DOMINION TANK POLICE PVP - 2.995 · VENUS WAR PVP - 2.995 · UROTSUKIDOSI PVP - 2.995 · DOOMED MEGALOPOLIS PVP - 1.995 · 3X3 OJOS PVP - 2.495

GARUCK JUNIOR PVP - 2.995 · EL MAS FUERTE DEL MUNDO PVP - 1.995 · LA LEYENDA DEL DRAGON XERON PVP - 1.995 · LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL PVP - 1.995 · AVENTURA MISTICA PVP - 1.995

## Nintendo

### NOVEDADES

| | |
|---|---|
| PRINCE OF PERSIA | 6990 |
| G. FOREMAN BOXING | 6990 |
| INDY HEAT | 6990 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ADV. OF BAYOU BILLY | 2995 | DAYS OF THUNDER | 2995 | MEGAMAN II | 4995 | SHADOW WARRIOR | 4995 | WILLOW | 4995 |
| AIR WOLF | 2995 | DYNABLASTER | 4995 | PANIC RESTAURANT | 4995 | STREET GANS | 4995 | WORLD CHAMP | 4995 |
| BLADES OF STEEL | 2995 | ELITE | 3990 | POW | 4995 | SUPER OFF ROAD | 2995 | WRESTLEMANIA | 3995 |
| BLUE BROTHER | 3995 | FAXANADU | 2995 | PUNCH OUT | 2995 | SUPER SPY HUNTER | 3995 | ZELDA 2 | 4995 |
| BLUE SHADOW | 3995 | GOAL | 4995 | RC PRO AN | 3995 | SUPER TURRICAN | 4990 | | |
| CAPTAIN PLANET | 4995 | GRADIUS | 2995 | ROADLAND | 2595 | TIGER HELI | 2995 | | |
| CASTELVANIA | 3995 | LEGEND OF ZELDA | 4995 | RUSH & ATTACK | 2995 | TOP GUN | 4995 | | |

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

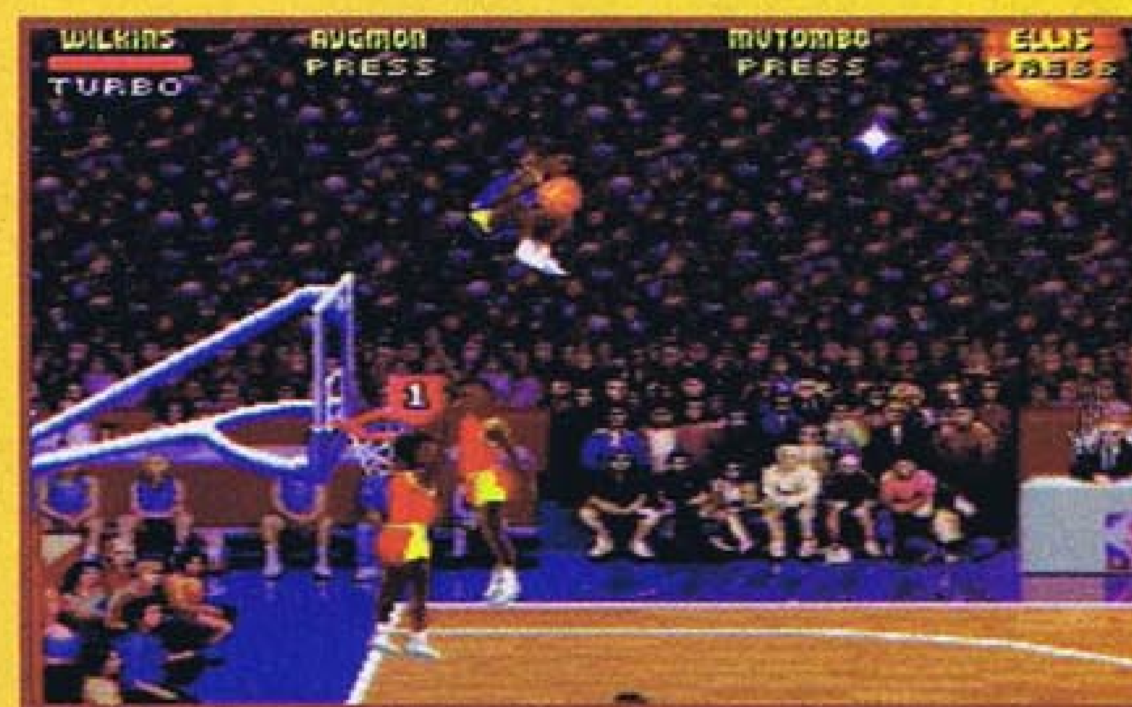
| | | | |
|---|---|---|---|
| NOMBRE Y APELLIDOS ........ | TITULO | DESCUENTO | TOTAL |
| DIRECCION COMPLETA ........ | | | |
| POBLACION ........ PROVINCIA ........ C.P. ........ | | | |
| TELEFONO ........ MODELO DE CONSOLA ........ | | | |
| Nº CLIENTE ........ ☐ NUEVO CLIENTE | | | |
| ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO | GASTOS ENVIO | | + 250 |

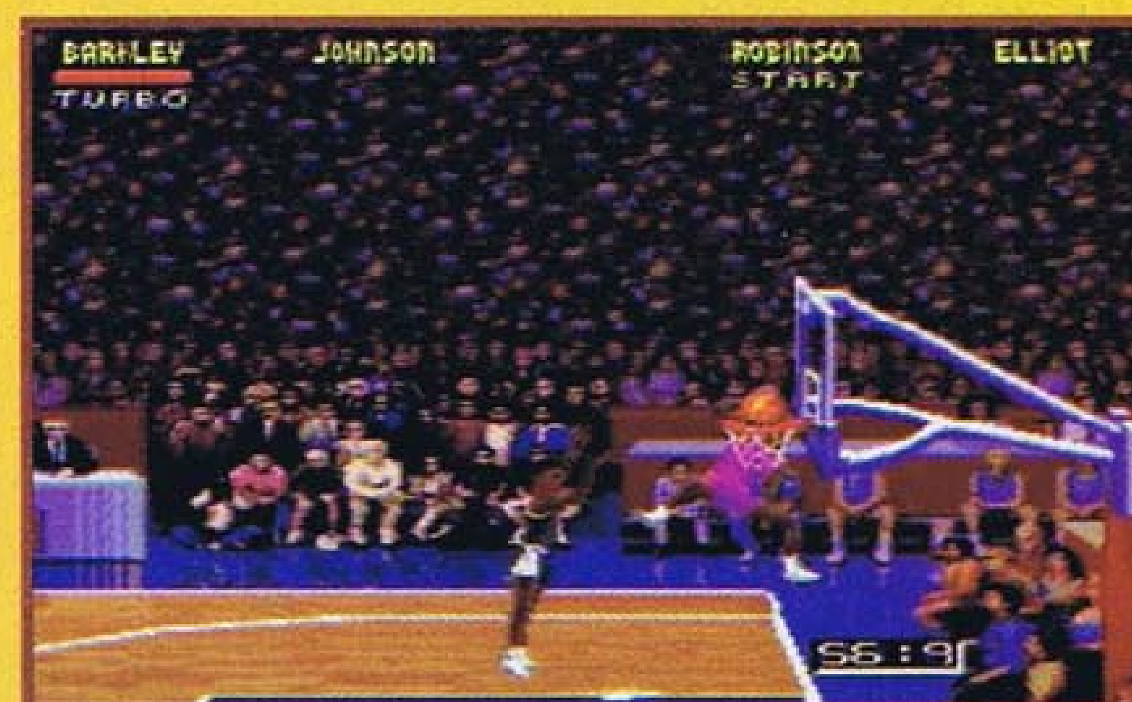
• PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO •

# EN CLAVE NINTENDO

## NBA JAM

Los chicos de Acclaim nos han soplado un truco súper útil con el que **podréis saber en cada momento qué porcentaje de acierto** tenéis a la hora de lanzar a la cesta. Probadlo. Cuando aparezca en pantalla el lema **TONIGHT´S MATCH UP, presionad A y B a la vez**. Empezad a jugar y ya veréis como al plantar cara a la cesta, aparecerá una **pequeña ventana** con el número de posibilidades de acertar.







## Actraiser

Atrucos fáciles, vidas extras fáciles. Y nada más sencillo que conseguir una de estas vidas en este explosivo arcade. No tienes más que **inundar el lago del West Side**, situado en la localidad de Bloodpool.






## Tuff'e Nuff

Una de códigos luchadores:

**NIVEL 2: 427011**
**NIVEL 3: 537071**
**NIVEL 4: 430700**
**NIVEL 5: 500760**
**NIVEL 6: 401637**
**NIVEL 7: 511617**
**NIVEL 8: 412526**
**NIVEL 9: 562506**
**NIVEL FINAL: 463455**










## Sunset Riders

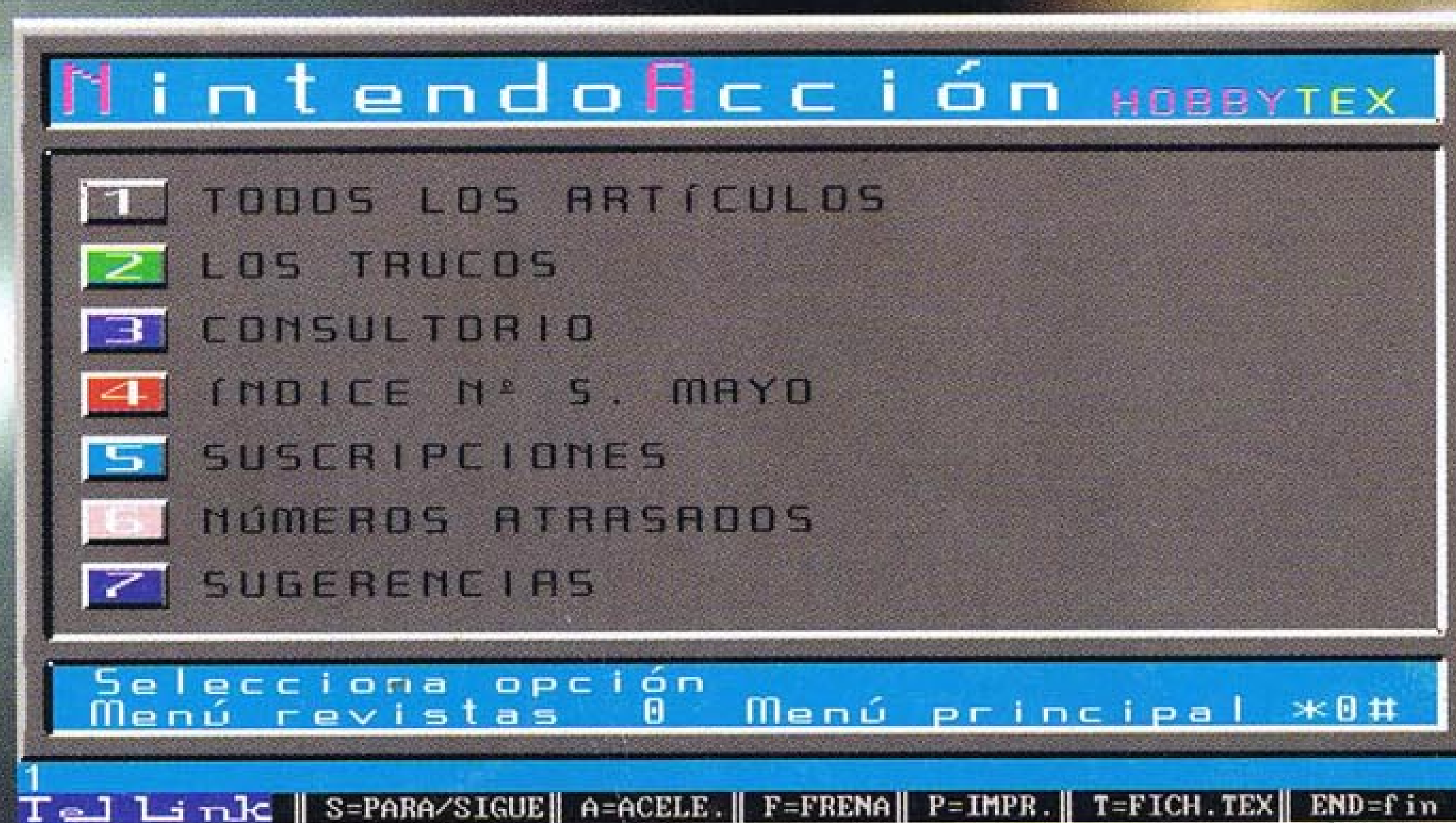
A nadie la apetece eso de volver a comenzar toda una fase cuando estás a punto de acabarla y llega algún graciosillo de los malos y te mata. Pues a partir de ahora, y en el caso de este juego que nos ocupa, eso se acabó. Basta con que pulses el botón de START en el mando del segundo jugador cuando estés a punto de perder tu última vida. Pero ahí no acaba la cosa: cuando la vida del player dos haya disminuido, no tienes más que pulsar la tecla START de nuevo, pero en en este caso, en el mando de control 1.



# CONECTA CON NINTENDO ACCIÓN Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.

**Hobby Consolas, Todo Sega, Micromanía y PC Manía.**

**032 *HOBBYTEX#**




**TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.**

**032 *HOBBYTEX#**